第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雜誌



7月14日 第3號
NO.3 1995

~~每本港幣35元~~
推廣特惠價
港幣28元

攻略法大堆頭！

PS《機動戰士高達》
新類型人攻略！
《少年街霸》
SUPER COMBO 威力逐招試
《WORLD HEROES PERFECT》
神秘人物孫悟空現形
超任《超級夢幻模擬戰》開戰！
仲有《艾法尼雅戰記II》、《3×3 EYES吸精公主》、《同級生2》、《紺碧之艦隊》、《聖少女戰隊II》

最新街機

天外魔境真傳奇招出擊！

《ENERGY BREAKER》
《風水迴廊記》
《龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22》
《SLAM DUNK》
《羅德島戰記》
《重裝甲少女組》

請貼上
一元二角
郵票

寄

九龍旺角郵箱79489號
《遊戲誌GAME PLAYERS MAGAZINE》
問卷調查

《GAME PLAYERS MAGAZINE》問卷調查表格

1. 你喜歡下列哪一類型遊戲？
□動作 □格鬥 □射擊 □RPG □智力
□歷險 □運動 □賽車 □戰略 □模擬
□成人 □其他：________

2. 你家中擁有哪些機種？
□任天堂 □超任 □世嘉五代
□SATURN □PC FX □PLAY STATION
□PC ENGINE □3DO □IBM PC
□NEO • GEO □GAME BOY □GAME GEAR
□其他：________

3.你認為《GAME PLAYERS MAGAZINE》應該增加哪些內容？
____

4.你最喜歡《GAME PLAYERS MAGAZINE》哪部分內容？
____

5.你最不喜歡《GAME PLAYERS MAGAZINE》哪部分內容？
____

6.請列出《GAME PLAYERS MAGAZINE》令你不滿的地方。
____

7.你認為以下內容在《GAME PLAYERS MAGAZINE》中的比重應佔多少？
a.攻略 □一半以上 □三分一 □四分一 □四分一以下
b.新遊戲介紹 □一半以上 □三分一 □四分一 □四分一以下
c.秘技 □十版以上 □十版 □六版 □四版

8.你可有閱讀日本遊戲雜誌的習慣？
□有 □沒有

9.你還有其他寶貴意見提供嗎？
____

個人資料

姓名：________
年齡：________
性別：________
身份證號碼：________ ( )
地址：________
____
____
聯絡電話：________

請揀選一款你想要的遊戲海報
□ARC THE LAD
□CUTTY HONEY
□LITTLE MASTER
□魔導物語-大幼稚園兒
□HYPER FORMATION SOCCER
□重裝甲少女組
□RPG製作室
□GALAXY FIGHT
□翡翠龍傳說超任版
□幼稚園戰記魔陀羅
□機動戰士高達 PS版
□幽遊白書FINAL 魔界最強列傳
□美少女夢工廠2 PCE版
□天壞無窮
□EXCITE STAGE'95
□LADY STALKER
□餓狼傳說3
□超級夢幻模擬戰
□CLASSIC ROAD 2
□METAL JACKET
□STAR BLADE α
□龍騎士
□SUPER REAL 麻雀P IV + 相性診斷
□美少女夢工廠超任版
□魔劍道2
□銀河公主傳說優奈2
□聖少女戰隊2
□鐵拳
□天地無用
□得點王3
□悟空傳說

※歡迎影印表格參加

《GAME PLAYERS MAGAZINE》

出了兩期《GAME PLAYERS MAGAZINE》，我們好希望知道你對這本雜誌的感想，以便我們盡快作出改善。既然要勞動你花個二郵費給我們寶貴意見，當然不會讓你空手而回，我們已準備了大批遊戲海報，只要你大筆一揮，即有機會取得這些精美海報，不過每款海報都數量有限，海報將以抽籤形式送予參加者。

另有遊戲大獎！

除海報之外，參加者還可參加大抽獎，奪取NEO • GEO 紀念版CD-ROM及NEO • GEO遊戲CD。雙重得獎機會你不會錯過吧？快填妥問卷，寄九龍旺角郵箱79489號《GAME PLAYERS MAGAZINE》吧。

截止日期：7月21日



ARC THE LAD



CUTTY HONEY



LITTLE MASTER



魔導物語-大幼稚園兒



HYPER FORMATION SOCCER




幼稚園戰記魔陀羅

精采遊戲海



重裝甲少女組



RPG 製作室



GALAXY FIGHT



翡翠龍傳説超任版



EXCITE STAGE'95



機動戰士高達PS版



幽遊白書FINAL魔界最強列傳



美少女夢工廠2 PCE版


天壤無窮

問卷調查 兼 雙重送大禮

報列陣



LADY STALKER


超級夢幻模擬戰



ROAD 2



ME L JACKET



STAR BLADE α



龍騎士


魔劍道2



美少女夢工廠超任版



鐵拳



銀河公主傳説
優奈2



餓狼傳説3



SUPER REAL 麻雀P IV ＋
相性診斷



聖少女戰隊2

仲有《天地無用》、《得點王3》、《悟空傳説》……



問卷大抽獎獎品

大獎：NEO • GEO 紀念版CD-ROM一部
二獎：《餓狼傳説3》遊戲CD一張
三獎：《風雲默示錄》遊戲CD一張
四獎：《雙截龍》遊戲CD一張
五獎：《拳皇'94》珍藏卡一套





鳴謝 COMPUTER PLAZA CO. 贊助獎品



目錄

新Game速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER/CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM/MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON◆FREELANCE WRITER/基斯、楚堅、FUKUDA、CECIL◆DESIGNER/LEO CHUI、ANTHONY LEUNG◆COVER DESIGN & 3D MODELING/ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR/TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK/DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION/DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING/PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT/TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCE LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆ADVERTISING AGENT/INFO RESOURCE LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE published by CINEASTE INTERNATIONAL LTD. Address:7/F, 206 Prince Edward Road West, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
Tel:(852)2380-2223 Fax:(852)2393-9090 Modem:(852)2390-7775
Email Address:cineaste@glink.net.hk

預你唔睇（編者話）

我本來已經是一個離開了公司的人……

「編者話……」老米怨念地說。

試問對一個已經六連霸（通頂）的人來說，你還想我寫甚麼來交貨？

只好說些廢話來騙版位了……

你看著吧！我今晚一定會回家的！（雖然要在三小時內回來……）

明早回來時，大概這裡又是屍橫片野（編輯、美術員一個個睡在地毯上……）

不過，當你發現睡的時間和可工作的時間是成反比的時候，你便會乖乖地開工。

算了，反正版位已騙得七七八八，今期就此收隊吧……

J.J

本來，我應該在編者話中，寫一些關於本書的內容的事，向讀者交代一下本書的動向，例如讀者意見調查已收到幾百封來信、說說本書正在徵求攻略法撰稿員、談談本書在收到了讀者的意見後已增強了攻略內容、編輯自己做的攻略法幾勁抽……不過，對於深夜3時41分仍在寫編者話的編者話的筆者來說，現在可以說的，就只有——

放我返屋企呀！

米奇

P.S.嘻嘻，好快就有條好出名的龍來加入我們的行列，我找到替…鬼…喇……

「醫生，我身體好有問題。」

「有甚麼問題？」

「我眼痛、手麻痺、頭痛、腰骨痛、大腦瞬間失憶、六親不認、日月無光，最重要是可一整天只吃一餐。」

「嘩！你做過甚麼？」

「哦，我星期一返工然後唔知幾時收工，仲隨隨便便開幾晚通宵，不過我仍然好精神，因為有飲細支裝健康飲品。」

「嘩！先生做盛行？」

「問來做乜？」

「我叫家人不入此行，順便同你做醫學研究，研究你點解仲未死。」

「哦，我做……我做……我是做太空人的！我專門通渠的！我都唔知自己做乜！」

元氣爆發（曾經）A-RE-S

由於不停地趕稿的關係（筆者是全TEAM最懶的一個），埋藏了很久的胃病終於翻發，而且還是「十二指腸發炎」，終於捱不下去，整整休息了三天，而且回到公司後也不覺完全復原，十分難受，令致工作效率嚴重下降……當身邊的朋友知道我的新工作後，都紛紛道賀，皆因可以寓工作於打機也，其實筆者打機的時間還不及十分之一，而家中的遊戲機均很久都未開過，可能已經全部壞了……近來發覺家裡最可愛的還是那睡床。

WIDDON

遊戲索引

（本索引以筆畫排序）

「一生之不覺」道歉篇

本刊於創刊號中第9頁有關BANDAI WWW HOME PAGE的報導，據事後BANDAI PIPPIN PROJECT的古田小姐指正，BANDAI的HOME PAGE現時還未完成，而地址亦不正確，該WWW地址實為參與BANDAI發展PIPPIN的電腦公司的INTERNET地址。本刊對該項錯誤報道深表歉意，並保證在得到BANDAI HOME PAGE的正式地址後，第一時間向讀者披露。

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溘水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項
●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



HUDSON著名RPG躍登街機格鬥遊戲世界！

天外魔境真傳

[illegible] (NEO・GEO) [illegible] ACT
[illegible] HUDSON [illegible] 202M
[illegible]

在傳說中的日本國展開的格鬥動作遊戲！

「天外魔境」這名字，對RPG迷來説絕對不會陌生，這個超級名作最近在各機種上都異常活躍，除了即將推出的PC-FX版、SATURN版及超任版外，還有今次要在這裡為大家介紹的街機版＜天外魔境真傳＞。



■ 手執寶劍的火炎勇者，正是＜天外魔境II＞的主角戰國卍丸。

■ KABUKI團十郎是歌舞伎高手，所以打扮會比一般人誇張一點。





■ 在六月裡舉行的東京玩具展中，這遊戲更已率先公開給到場人仕試玩。

由歷代主角及新增人物組成強大的人物陣容！

「天外魔境」的自來也、網手、大蛇丸，「天外魔境II 卍MARU」的戰國卍丸、極樂太郎、絹加上外傳中的KABUKI團十郎及新增人物八雲所組成的主角陣容，可説是集合了＜天外魔境＞系列最著名人物而成的作品。



■ 人物選擇畫面。一開始便是兩代主角的對決？

■ 雖然畫面上只顯示了八人，到底會否還有其他隱藏人物呢？





■ 揮動著大棍的極樂太郎，看來想以飛跳接近他並不是一件易事。

又一個拿刀劍作戰的古裝格鬥遊戲

遊戲的操作方法方面，採用了類似＜侍魂系列＞的方法，按A掣是輕斬、B掣是中斬，AB掣同按則是重斬，而接近敵人時向前方按AB掣則是使用投摔技，另外按C掣是輕踢、D掣是中踢、CD掣同按是重踢，此外還有BC掣同按時的特大攻擊，不過這些重擊在落空時會出現很大空隙，所以要在有把握時才好使用。

移動方面又如何呢？連續向前方按兩次的前衝或連向後方按兩次的後躍，已經是格鬥遊戲中必備的要素了，而配合前衝的動作，又可以變化出多種招式：前衝時蹲下前會變成前滾翻，跳躍會變成大跳躍，另外，在前衝中按斬掣或踢掣，也會是一種完全不同的招式。



■ 由於現在遊戲仍是在開發階段，所以到正式推出時，相信會有更多必殺技可用。

■ 遊戲中還不時會出現各種道具，像這圖中所見的毒壺，一旦碰到是會暫時不能行動的。



捨身的一擊，以武器來作遠程武器！

就如其他拿著武器來進行的格鬥遊戲般，每位人物都有著自己的最後殺著：當你在跳躍中同時按BC掣，便可將手上的武器拋出，但跟著你便要走到武器前面按A掣才可將武器拾回，若能在戰鬥中善用這種招式，會大大提高取勝的機會。



■ 雖然絹沒有武器在手，但卻有一頭巨犬來當助手。

必殺技外的另一殺著——術法！

＜天外魔境＞本來是一個RPG，在這遊戲中亦充份表現了這種特色出來，各人物除了會使用必殺技外，還會使用一種稱為「術」的攻擊方法。要使用術法，首先要待畫面下方的MAGIC指標到達頂點，然後只要向下方按兩次再配合不同的按掣便可使用，術法的作用一般都不是用來令敵人直接受傷，而是加強自己或減弱敵人，就如RPG裡的補助咒文一樣。



■ 有效地利用術法，才是致勝之道。

充滿特色的登場人物



戰國卍丸

＜天外魔境II　卍MARU＞的主角，15歲的火炎勇者。特徵是動作敏捷，跳躍力高。擅長雷系的魔法。

(必殺技)

松蟲斬	→→+斬掣
卍斬	↓↘→+斬掣

(術法)

雷光	↓↓+A掣
迅雷	↓↓+B掣
天雷	↓↓+C掣

KABUKI團十郎

自稱「日本第一大俠」，不喜歡有其他人比自己更突出。特徵是動作大開大合，或許這和他是歌舞伎高手有關吧。

(必殺技)

KABUKI羅碎刃	↓→↘+斬掣
KABUKI閃風彈	←↙↓↘→+斬掣

(術法)

風花	↓↓+A掣
花嵐	↓↓+B掣



極樂太郎

在＜天外魔境II　卍MARU＞中登場，由於喝了能延命的人魚血，所以曾被困在人魚村的牢獄達千年之多。特徵是殺傷力極大，但動作卻較為遲頓

(必殺技)

極樂大旋風根	↓→↘+斬掣
極樂全疊打	接近對手時←↙↓↘→+同時按BC掣

(術法)

極樂火炎上段	↓↓+A掣
極樂火炎中段	↓↓+B掣
極樂火炎下段	↓↓+C掣

自來也

＜天外魔境＞的主角，從大門教魔掌中拯救了日本國的火炎勇者。擅長火之術法，並以忍者獨有的敏捷身手玩弄敵人。

(必殺技)

煙幕	↓↙←+踢掣
鎌刀	↓↘→+斬掣

(術法)

爆炎	↓↓+A掣
火天	↓↓+B掣
神炎	↓↓+C掣



八雲

遊戲中的新增人物，＜天外魔境　風雲KABUKI傳＞裡「阿國」的妹妹，以兩柄鐵扇為武器，並擅長召喚魔法。

(必殺技)

王狼斬	↓↘→+斬掣
狼牙天輪	↓→↘+斬掣
流星腳	在跳躍中↓+同時按CD掣

(術法)

白虎	↓↓+A掣
鳴神	↓↓+B掣
天動	↓↓+C掣



網手

＜天外魔境＞的人物，屬火炎一族中的蛞蝓族，除了懂瞬間轉移外，亦擁有與身裁不成比例的一身怪力。

(必殺技)

回轉獨樂	↓↘→+斬掣
爆進蛞蝓鐵	↓↙←+同時按CD掣
蛞蝓神隱	↓↙←+斬掣

(術法)

力王	↓↓+A掣
金剛	↓↓+B掣



大蛇丸

＜天外魔境＞的人物，屬火炎一族中的蛇族，特徵是出招速度奇快，並能巧妙地避過對手的攻擊。

(必殺技)

簪投	←儲氣後→+斬掣
龍槍連劇	連按斬掣

(術法)

雨龍	↓↓+A掣
凍龍	↓↓+B掣

絹

＜天外魔境II　卍MARU＞的人物，父親是鬼族之長，母親是有火炎一族血統的人，經常與寵物小白一起，在戰鬥時更可發揮出鬼族能力，以強力的氣勁包圍著自己。

(必殺技)

咬擊	←儲氣後→+同時按CD掣
鳥奇	↓儲氣後↑+A掣

(術法)

母忘	↓↓+A掣
月寢	↓↓+B掣
泥蟲	↓↓+C掣



VIRTUA FIGHTER VS VIRTUA FIGHTER〈REMIX〉屈水或是物有所值？

名稱：VIRTUA FIGHTER REMIX	予定發售日：發售中
機種：SATURN	價格：8800日圓
製造商：SEGA ENTERPRISES,LTD.	遊戲性質：對戰格鬥
	容量：CD-ROM

數近年的經典格鬥遊戲，無可置疑定必首選由SEGA出品的「VIRTUA FIGHTER」，因其第一集推出後立時令格鬥遊戲掀起一次革命，而各廠家亦紛紛向3D立體畫面鑽研，好配合新時代的來臨，而之後的「鐵拳」、續作「VIRTUA FIGHTER 2」均大受好評。當然，性能勝任於處理此類畫面的次世代機種又怎會放過機會，於是SATURN、PLAY STATION分別移植了「VIRTUA FIGHTER」及「鐵拳」，結果已有目共睹。眼見「VIRTUA FIGHTER 2」的成功，身兼主機、軟件生產商的SEGA又怎會放過這片肥肉，於是「VF 2」的SATURN移植版亦將推出。不過在此之前，SEGA竟先推出一名叫「VIRTUA FIGHER REMIX」的傢伙，實在令人摸不著頭腦。

〈REMIX〉是甚麼？

相信有玩過「VIRTUA FIGHTER」兩個版本的讀者也會覺「VF 2」中的人物比第一輯「順眼」得多吧，相對起第一輯中的「積木」，「VF 2」的人物確改良了不少，可惜「VF 2」推出時，SATURN版早已推出，而且此版本亦十分「忠實」地移植，故大家也只好乖乖地玩著「很正」的「VF」。然而因「VF 2」中人物的好評，故生產商亦靈機一觸推出「VF」的改良版本，不過說穿了只是在畫面中加上了「材質貼圖（TEXTURE MAPPING）」令人物較圓滑罷了。

與上輯的分別

基本上「VIRTUA FIGHER」的首個版本乃完全移植自業務版，不過由於SATURNHA的容量始終與街機有別，故遊戲中不論人物樣貌、動作，甚至背景也有不少出入，而且操作方面亦較業務版簡易，出招方法亦較輕鬆，不過以上種種總算尚可接受，不至於大呼「搵笨」。至於「REMIX」版不論系統，動作及操作均與上作一模一樣。基本上只是人物較圓及色彩鮮明得來較偏向明系，令人物不致太「硬」，避免了「積木」的感覺。

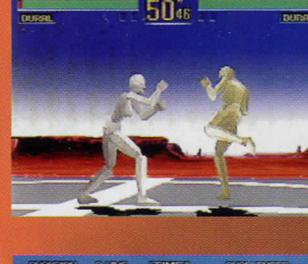




兩版中的相同人物明顯有別







即使金屬人黛娜亦不同了









初版的確與街機沒有太大分別



初版的結城晶



REMIX版的結城晶



初版的陳白



REMIX版的陳白



初版的陳流



REMIX版的陳流



初版的烏爾夫．賀飛

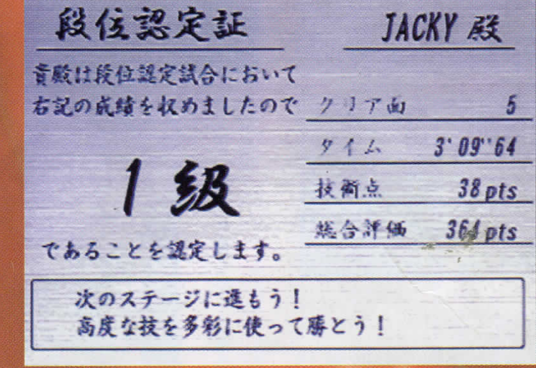


REMIX版的烏爾夫．賀飛



初版中的「積木」

REMIX版人物較圓滑



段位認定証　JACKY 殿

貴殿は段位認定試合において
右記の成績を収めましたので

1 級

であることを認定します。

クリア面	5
タイム	3'09"64
技術点	38 pts
総合評価	364 pts

次のステージに進もう！
高度な技を多彩に使って勝とう！

初版的人物選擇畫面

REMIX版的人物選擇畫面，人物較漫畫化

● CLEAR面：即玩者處理了多少版

● TIME：即時間，玩者基本上用了多少時間完成遊戲是絕對影響分級的。

● 技術點：基本上各人物也有其必殺技及作戰方法的。而此點便是反映玩者能否發揮人物的潛力及技術。

● 總合評價：以以上三點作參考而作出的總分。

段位認定模式

於遊戲開始時，基本上玩者只可選擇「ARCADE」及「VS」兩個模式。然而只要玩者完全地「爆」一次機，即在打倒結城晶後，再將金屬人黛娜打倒，之後再重新開始遊戲時便會在擇題畫面中出現「段定認定模式（RANKING MODE）」這項新選擇，而且只要完成一次，主機便會將資料記錄下來，每次啟動遊戲也會出現此模式。至於此模式便是可在玩者完成或結束遊戲後，將玩者的戰鬥能力分級，換句話來說便是給「自稱無敵」的玩家可不斷向自己的記錄挑戰。



可進入段位認定模式

一點也不秘密的秘技

以下是一個沒啥挑戰的秘技，那便是如何使用最後首領，金屬人黛娜（簡直是例牌的技倆！）。玩者只要在人物選擇畫面順序按：下•上•右•左＋G，如發出一特別聲響便算成功。



初版的謝非．麥威



REMIX版的謝非．麥威



初版的影丸

REMIX版的影丸



初版的莎拉．白賴恩

REMIX版的莎拉．白賴恩



初版的積奇．白賴恩



REMIX版的積奇．白賴恩

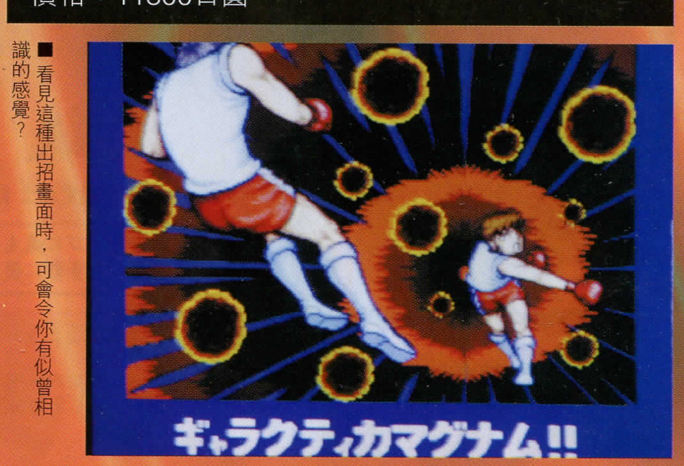
車田正美經典拳擊漫畫於超任燃燒！

拳鬥士

機種：超級任天堂	遊戲性質：S・SPG
製造商：MASIYA	容量：20M
預定發售日：95年夏	畫面屬開發中版本
價格：11800日圓	

名作「拳鬥士」以S・SLG形式出現！

或許大家聽到車田正美這名字，便只會想起<星矢>這作品，但其實車田正美先生還有很多「勁作」是未有在香港出現過的，就像這個即將推出的<拳鬥士>，便是他的一套較早期作品。但可不要一聽到是早期作品便應為不會好看，當時這作品就曾在連載它的少年JUMP以卷頭彩色連載它的最終回，可見它的受歡迎程度是如何厲害！



■看見這種出招畫面時，可會令你有似曾相識的感覺？

比賽開始！這就是遊戲的進行過程！

在基本畫面中，會表示出雙方選手的大特寫、HP、平衡度及體力值等各種指標，而平衡值及體力值的指標在低於初期值時，是會遂漸回復的。

跟著是按著十字掣按不同的掣來決定指令。這時距離指標的行動記號會以因應該指令的速度向對手那方移動(這採取主動的一方可稱為攻方)，這時若守方的平衡指標若在一定數值以上，便可在攻方殺到前輸入指令應戰。雖然守方要較遲才可開始行動，但卻可看著對手的動作來決定行動的方式。

當其中一方的行動記號到達另一方時，電腦便會計算結果，以特寫畫面表示出來。最後是回到基本畫面中，在大特寫裡表現被擊中那方的狀態。由於平衡值低於標準時是不能輸入指令的，如何掌握這時機擊倒對手正是這遊戲的關鍵所在。當你把對手的HP降至0便算是獲勝了。



■首先是留意敵人的動態，輸入指令。



■給對手閃過了，跟著是很易會受到對手還擊的。



■擊中對手後，會在畫面中表示出來，以增加臨場感。



■當達到了指令的要求後，便可利用必殺技來給對方狠狠的一擊！

三種各有特色的玩法

故事模式

故事模式是以小學生練習賽及中學生世界大會二部份構成，將原作的故事及畫面忠實地在遊戲中重現。而且還加入了一些原作中所沒有的幻之對戰。

在第一部中，主角龍兒為了得到拳擊部的入部許可，首先要打敗天才拳擊手劍崎，然後是在冠軍嘉年華中與石松、志那虎、河井及劍崎決戰。

第二部是以日本少年隊在世界大會中與各國強豪戰鬥的過程，其中包括來自美國、意大利、法國、德國及希臘等國的對手。





■ 在每場比賽開始之前，首先是分析對手的實力。



■ 日本隊的五人，每一位都是超一流的高手。



■ 這個稱為影之隊伍的傢伙，到底是甚麼人物？

對戰模式

若是你想和朋友來決一高下或是先來磨練一下技術，這個對戰模式會很適合你。除了1P V.S. 2P外，你亦可選擇特定的電腦對手比試，更可選擇觀看由電腦對電腦的比賽。

淘汰賽

選擇自己喜歡的人物後，向強豪們逐一挑戰。當你每打敗一定數目的對手時，便可看到只有在淘汰賽模式中才能看到的特寫場面。當打敗了所有人後，你更會遇上……！

華麗的一擊！以必殺技決勝負吧！

這遊戲的另一特色，是保留了原作中每位人物所用過必殺技，並以華麗的特寫畫面在遊戲中表現。以下就讓大家先睹為快，先來欣賞遊戲中的部份必殺技吧。

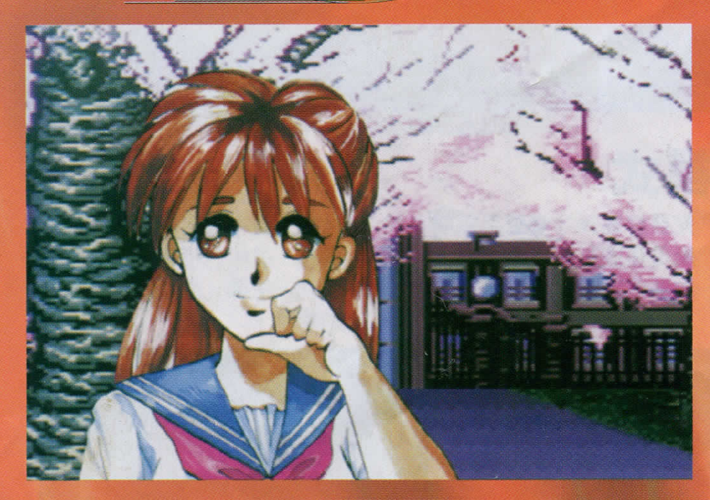












培養型模擬遊戲最新作品登場！

美少女新學園

機種：超級任天堂	價格：9800日圓
製造商：BPS	遊戲性質：SLG
預定發售日：7月	容量：16M

設計出大家心目中理想的校園

任何人都會經歷求學時期，或許閣下現時亦是在這段時期之中。一個理想的求學環境，是大家都希望得到的，若是可以由你控制的話，你會希望自己的學校是甚麼樣子的呢？

身為全世界五大首富之一的兒子，你某天突然被老爹任命去當一間剛建成的學校的經營者，要你在三年之內將這所學校辦得有聲有色，成為全國第一的學園——<美少女新學園>的新學期要開始了。



■將建設學校的部份加在這類型的模擬遊戲中，可算是一個很新的嘗試。

五名可愛而充滿魅力的女學生

在遊戲中，你表面的身份是學校裡的校師，在開始遊戲時，你要從她們之中選出一人，作為這三年之間培育的重點。為了令你所選的學生能得到最佳的學習環境，你要在經營學校時考慮到她的需求，經常與她保持溝通，建造一所不會令她失望的學校出來。



■人物選擇的畫面。你要從這五人之中選出一人作為培育的重點。

■五名學生由於性格各異，所以培育的方法也會有著微妙的不同。





■在課餘時間與學生多一點接觸，可以更易了解學生的要求。

可自由地設計的學校

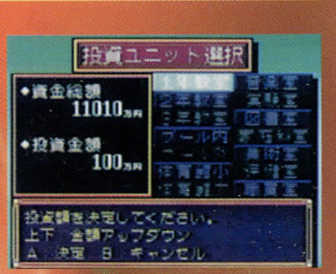
每當學校到了放假時，你便要展露出另一個身份，參與學校的經營部份。你可以用「投資」改善校內的環境，亦可用「整備」替學校建新增的部份，由於設計學校的部份有相當大的自由度，你甚至可以用自己的母校或某些名校為藍本，看看所得出結果。



■利用平常當教師時收集得來的情報，作為學校管理及設計時的指標。

■若能將學校好好經營，對學生的成績是會有很大幫助的。

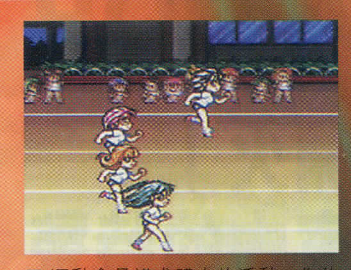




■今次要在甚麼地方上投資好呢？花多少錢來投資好呢？……真是令人頭的問題。

令遊戲顯得更有趣的各種事件

在三年的學校生活中，會發生各式各樣的事件，其中有新年或情人節這些較輕鬆的，亦有運動會、文化節這些學校定期舉辦的節目，不過，並非所有事件都一定會是好事情，若碰上地震或火災等天災時，甚至會連學校的經營也發生問題，但正如真正的學校生活一樣，就是因為有這些種種事情發生，才會令求學時期更令人值得懷念。



■ 運動會是講求體力的活動，你的學生有沒有足夠的體力去應付呢？

■ 颱風過後，學校內的設施不會受到損壞吧？



五名女學生的個人資料









花京院靜香

血型：AB型
興趣：烹調
性格：是家中的獨生女，好勝而帶點反叛。但其實她是個溫柔而寂莫的人。

泉雲母

血型：A型
興趣：讀書
性格：成績優秀的乖女孩。雖然因體弱而較為內向,但班中的同學都很喜歡她。

星野惠美理

血型：B型
興趣：卡拉OK
性格：資產家的獨生女，典型的大女姐類型。為人單純，很易受周圍的事物影響。

綾織惠

血型：O型
興趣：寶石設計
性格：在普通家庭中長大的女孩子。雖然有點任性，但能圓滑地處理事情。

椎名瀨利亞

血型：B型
興趣：玩
性格：雖然是學校中的偶像，但讀書、運動就完全不行。不會對事物深究，經常也是面帶笑容的開朗女孩。

以多重結局系統評價三年來的成績

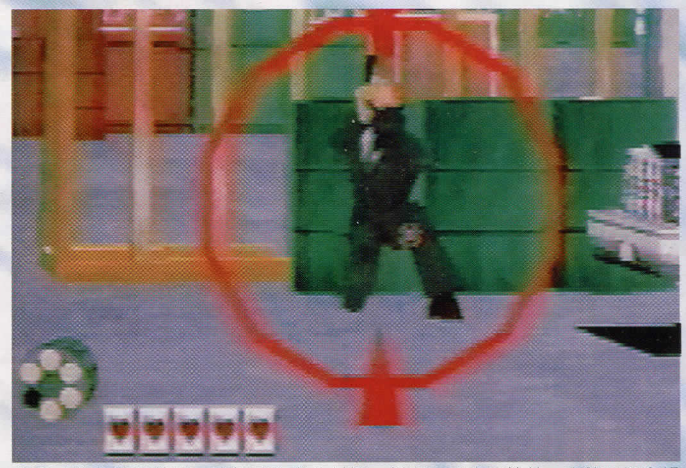
經過三年的努力後，你所培育的學生終於也要畢業了，但隨著她們在各種數值上的變化，會出現各式各樣的結局。為了能得到一個滿意的結局，你可能要花上不少時間，當然，若能將所有完結畫面都看一次就更加理想了。



■ 經過三年的教導後，自己所教的學生會否有甚麼改變呢？

VIRTUA COP

瞄準、開火！你也能成為家中的特警


留意人物左腳的游標，這便是玩者的射標，似乎除用專用槍外，亦能以滑鼠操作。

機種：SATURN	價格：——
製造商：SEGA ENTERPRISES	遊戲性質：STG
予定發售日：95年	容量：CD-ROM
(畫面屬開發中版本)	

任何事物皆有光與暗的一面，光的一面越強就顯得暗的一面越暗，然而光與暗總是對立的，這是永遠不變的定律。「VIRTUA CITY」，一個繁華的人工都市，但於黑暗中，惡勢力正如毒霧般擴散，而如再讓他們得逞，這都市必會變成罪惡的溫床。終於，兩名特警再也忍受不住了，他們深知自己已是悍衛公義的最後防線，於是這一對不要命的拍檔決定直搗賊巢……

絕對的完全移植

相信各位也曾在遊戲機中心領教過「VIRTUA COP」的利害吧，緊張的氣氛，加上神出鬼沒的敵人真不由得抹一把汗。由於業務版本大受歡迎，故製造商亦決定於九五年推出其家庭用的SATURN版本，至於移植度，有關方面更表示將完全地移植，而且更會同時推出其對應手搶「VIRTUA GUN」，令用家更有操作街機的感覺。至於據在東京玩具展曾試玩過的編輯米奇透露，家庭用版與業務版的分別確不大，操作上亦不算太差，人物動作頗算流暢，不過先此聲明，當時所用的槍只屬模型，另遊戲是以五十寸螢幕進行，故當完成後應更為完美。


家用版敵人一樣陰濕，專於暗角出現

點解有個圈？點解會變色？

在遊戲進行時，玩者除會看見大批敵人外，更會發現有些敵人會被一綠圈圈著，而且會變成紅色。至於原因方面，原來當該敵人準備向玩者開槍時，電腦更會以綠圈圈著他以提醒玩者，而當綠圈變成紅時，便表示該敵人將於短時間內開火。故玩者應先將綠圈的敵人處理，否則紅圈一出自己便見紅。



射中人質亦會扣生命一格，小心！

與業務版一樣，紅圈的敵人將於秒內開槍 →

把槍會點樣？

說起家庭用版的控制器（槍）便神秘，基本上廠方仍未向業界公佈，至於於玩具展中使用的只是以業務用的改裝而成，而廠方更表示家庭用版的控制器現正開發中，反正以六月尾為止，此遊戲的完成度只有百分之三十，以時間來說簡直綽綽有餘。故如有人給一幅東京玩具展的相你看，又話乜乜獨家料，我話你知，佢吹水！不過可期待的是，據此遊戲的開發負責人表示，他們曾考慮此槍的「反動力」問題。似乎，家庭用版本會比業務用更「過癮」。





新世代的模擬RPG誕生！

ENERGY BREAKER

機種：超級任天堂	遊戲性質：S・RPG
製造商：TAITO	容量：未定
預定發售日：95年秋	畫面屬開發中版本
價格：9980日圓	

一個與別不同的模擬遊戲

不知是否時代的發展，近來的遊戲已經愈來愈講求「出位」了。就像這個<ENERGY BREAKER>般，雖然你可以從5人之中選出一人來當主角，但這5人都並非英雄人物，因此故事亦不會是見慣見熟的勸善懲惡式類型。這5人各背負了不同的命運，由於立場的不同而展開了不同的戰鬥。總之，就是大家可因應所選用的主角來體驗不同的故事。

■主角們並非正義英雄的遊戲，最近似乎愈來愈多。

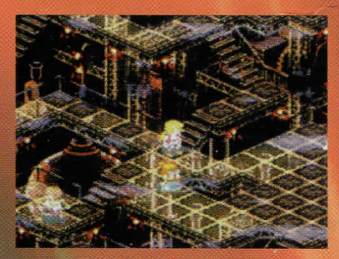


■由於各自立場的不同，因而交錯出無數的事件。



加入了各種改良的斜下式視點系統

這個遊戲所採用的是著重立體感的斜下式視點。在地圖上，你會遇上不同的人，當你和他們談話時，對方會按照設定的主角態度而有不同的答覆。戰鬥方面，是採用不會變更畫，直接在畫面上進行的方式，因此你還可以因應地形的高低及敵人的種類來定下戰略。



■遊戲中由於採用了這種視點，要表現出立體的感覺時會很方便。

■怎麼只有中央的部份才會光起來呢？是迷宮太黑要手持火把還是配合劇情需要的效果呢？





■前面似乎是一個很巨大的石像，希望不用與它一戰吧。

■當與其他人談話時，所選用的態度會令對方的回答有所改變。



STORY

人類在進化之下終於也毀滅了。二名創世神再次創造了生命，但人類卻再次步入毀滅之路。到底應淨化還是進一步的進化……？在天神的爭論下終於有了結論。神要將人類淨化……！

五名可選用的主角

STAR 史達



DOROSY 杜羅絲



LEON 尼奧



RUNALD 魯那



MAIRA 瑪伊娜



在自己創造的迷宮內冒險！

CHAOS SEED 風水回廊記

機種：超級任天堂	遊戲性質：RPG
製造商：TAITO	容量：未定
預定發售日：95年冬	畫面屬開發中版本
價格：9900日圓	

遊戲舞台是由自己創造出來的迷宮！

一向以來，RPG的慣例是迷宮永遠是由電腦預設的，玩者的只能想辦法去克服預設在這些迷宮內的種種機關和打敗裡面的敵人。但在這個<CHAOS SEED 風水回廊記>之中，情況便剛好相反，你的任務是要設計出一個地下迷宮，並利用各種陷阱和召喚出來的仙獸對抗其他入侵迷宮的人。



■遊戲中的主角並非甚麼勇者，而是一位擅長掘洞的「仙人」。

■除了以陷阱對付敵人外，仙獸也是一個不錯的選擇。



一切都是從堀洞開始

在遊戲中，你的身份是「仙人」，利用你所擁有的特殊能力，你可以將大地的力量轉化來挖掘通道及房間，找尋埋藏在地底的寶藏。但為了迎擊那些不請自來的入侵者，這時便要先做些準備工夫。每個房間都有著自己的「房間之神」，你可以向他指定該房間的特性，除了在房間中設計陷阱外，你亦可利用召喚房間召喚出仙獸，然後將一些未能隨身攜帶的道具放在一個房間中，由仙獸負責看守。除此之外，仙獸還會在戰鬥中自動參與戰鬥，可說是個很可靠的同伴。



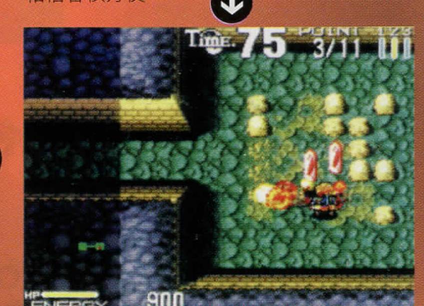
■主角是利用大地的力量來掘洞的。首先是決定地點……



■跟著是決定挖掘的地方是通道還是房間。



■假如真的有人擁有這種力量，要建地下鐵相信會很方便。



■要以陷阱房間擊退敵人還是派出仙獸？



■完成了房間後，首先是收集能量石(POWER STONE)。



■跟著是召喚房間之神，決定房間的特性。

羅德島戰記

經典名作再次遊戲化

機種：超級任天堂	價格：——
製造商：角川書店	遊戲性質：RPG
予定發售日：95年12月	容量：16M

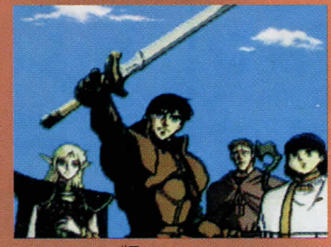


如果閣下除是遊戲玩家外，更對動畫有所認識，那麼你一定會認識小説名作「羅德島戰記」。故事中，作者水野良先生的舞台充滿著RPG世界的浪漫氣氛，加上細膩的劇情，故深受RPG愛好者的歡迎。而遊戲由最初的電腦版，到PC ENGINE版及最後的MEGA CD版均大受好評，可是唯獨是超任沒有份兒。不過在今年十二月，角川書店便會再次推出「羅德島戰記」的遊戲，而且是超任版的！

共分四章的故事

超任版的「羅德島戰記」基本上共分四章，藍本分別是小説第一卷「灰色之魔女」、魔神戰爭後約三十年的事件、魔神戰爭中的六英雄中的三人及少年冒險者潘恩的故事。


電腦版


PC ENGINE版


MEGA CD版

第一章
灰色之魔女　卡娜

灰色之魔女卡娜，羅德島歷史的見證。於此章中，卡娜為保衛羅德島上的力量平衡而與魔神戰爭剩下的魔將戰鬥，玩者將在此章中認識到卡娜的另一面。

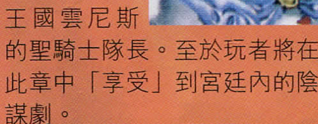


第二章
紅髮傭兵
比路特

瑪摩的暗黑皇帝，於英雄戰爭中失散的紅髮傭兵比路特。在魔神戰爭後，比路特踏上這片混沌的土地，發展出一段令人矚目的故事。

第三章
雲尼斯之聖騎士
梵王

以年輕時的白王梵王作為主角，當時梵王還是神聖王國雲尼斯的聖騎士隊長。至於玩者將在此章中「享受」到宮廷內的陰謀劇。



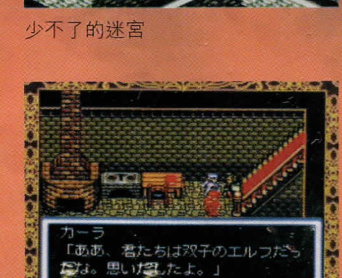


第四章
少年冒險者　潘恩

以小説第一卷「灰色之魔女」主角潘恩作主角，故事講述少年冒險者潘恩如何展開冒險歷程及其成長過程，當然他的好同伴也會相繼出場。



少不了的迷宮



卡娜將是第一章的主角






畫面屬開發中版本



終於輪到SATURN版了！

魔法騎士 SATURN版

機種：SATURN	價格：4800日圓
製造商：SEGA ENTERPRISES	遊戲性質：A.RPG
預定發售日：1995年8月	容量：CD-ROM
遊戲畫面屬開發中版本	

動畫移植RPG無珍品？

繼GAME GEAR版、GAME BOY版和超任版後，宣傳已久的《魔法騎士》SATURN版終於要正式推出了。一直以來，移植自動畫的RPG遊戲作品都沒有多少套予人好評，今次《魔法騎士》SATURN版又會否有所突破？

原著故事加入新作部分

就如超任版一樣，SATURN版《魔法騎士》也是以原著故事為骨幹發展，但不同的是，遊戲中加插了不少新作故事，連三位魔法騎士身處的「沙菲路」也在設定上有所改變，務求為玩者來新鮮的感覺。

除了新故事外，遊戲還加入了新人物——十歲的沙娜，她對三位魔法騎士的成長有莫大的影響。





動畫製作人參與製作動畫

既然稱得上是次世代機種，移植到SATURN中的《魔法騎士》自然有其過人之處。遊戲中除了華麗的遊戲畫面外，還加插了多節動畫片段，這些動畫片段都是由擔當電視動畫的製作人員攝製，加上次世代機種必有的原裝人聲配音，自然更為突出了。



■ 每當主角人物交談的時候，都會有配音和動畫播出。



不同領隊引發不同力量

單靠動畫是無法取悅玩家的，遊戲玩法才是早重要的部分。SATURN版《魔法騎士》基本上是個單人操作的動作RPG，三位魔法騎士會一同行動，但玩者可操縱的人物就只有當時領隊的一人。

三位魔法騎士各有不同的特性，玩者可以隨時更換領隊，從而得出不同的攻擊和防衛效果。

人物成長方面，遊戲基本上是以完成任務來取得經驗令她們成長的，成長後三位主角的體力都會有所增加，還會學到新的魔法，連帶她們專用的武器的威力和攻擊範圍也會有所增強。



靈活調配領隊，助你戰勝強敵



光是以劍作大範圍攻擊的，她並會使出攻擊系魔法。

風是以弓箭來作距離攻擊的，使用的是回復系和支援系魔法。

海是以劍作貫通攻擊的，還會使出攻擊和補助系魔法。



以日本中世為舞台的模擬RPG登場！

平安風雲傳
THE HEIAN FUUNDEN

機種：超級任天堂	遊戲性質：S·RPG
製造商：KSS	容量：12M
預定發售日：9月29日	畫面屬開發中版本
價格：11800日圓	

以陰陽五行說為藍本的遊戲

中國自古就有一套認為世界是由金、木、水、火、土這五行構成的陰陽道，而日本亦很早便已經開始對這套理論有所研究，就像這次要介紹的<平安風雲傳>，裡面的主角便正是一位自幼修練陰陽道的少年。



■ 中國的陰陽道在古時的日本是有不少人在研究的。

■ 在這遊戲的戰鬥中使用術法時，了解五行之間互相的關係才可事半功倍。





■ 主角神樂。他的身世其實隱藏著重大的秘密。

一段發生在日本古代的故事

時間是長保二年(公元1000年)，當時的日本仍是在平安時代中，由於山童一族以法術將平將門復活，企圖控制京城，右大臣藤原道長於是向陰陽師安倍晴明求助，而晴明則從紀伊國僧人天海那裡召來了這遊戲的主角、15歲的年青陰陽師神樂，故事亦在此正式開始。



收集了情報後便要開始戰鬥了！

遊戲會從鎮上開始，這時你要和不同的人談話以收集情報，你可能會碰上事件，亦可能會得到新的同伴，當你要往下一個鎮去時，途中便會進入戰鬥部份。這遊戲採用了S·RPG的手法，自己及同伴各自是以一個部隊的身份參加戰鬥，並可從戰鬥中得到經驗值來成長。

戰鬥中除了用劍來攻擊敵人外，亦有以陰陽道為基礎的術法(可看成是遊戲中的魔法)。另外，你還可召喚出稱為「式神」的魔物來作戰。



■ 前進路線的全圖。你可在這時儲存進度或更改設定。

■ 當從一個鎮前往另一個鎮時，便會進入戰鬥場面中。





■ 隨著故事的發展，一起同行的同伴會不斷增加，最後更會達50人之多。

■ 式神雖然厲害，但總是會有弱點的，只要針對那弱點來進攻便不難打敗他們了。





絕對激烈超硬派格鬥RPG

GUARDIAN HEROES

機種：Saturn	遊戲性質：格鬥RPG
預定發售日：95年冬	容量：CD-ROM
價格：5800日圓	其他：Power Memory
製造商：SEGA	開發狀況：——

動作遊戲名門之後，實力無從置疑

在Mega Drive中「Gunstar Hero」的程式開發公司Treasure在Saturn中首次的作品便是這隻Gardian Heroes。這是一隻集合了對戰格鬥，魔法、劍技與射擊的爽快動作RPG！更可以由6人同時對戰格鬥，簡直是前所未有的刺激體驗！

全新的概念，開拓了RPG的新路向

就是創造了一隻擁有格鬥模式的RPG，相信很多人也從未玩過吧！雖然是RPG，但其格鬥Game的性質絕不比一些正統格鬥Game差，動作流暢不在話下，亦加入了擴縮功能，還有Line in、Line out功能，而且畫面還可以表示出很多角色。





◆一般格鬥Game有的ZOOM IN/OUT功能這RPG也有。



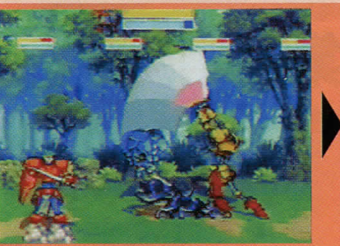
◆背景方面一點也不馬虎，除了在樹林之內，其他的也很漂亮

絕無生硬的動作，必殺技和魔法相當華麗

以動作遊戲出名的Treasure對於這類格鬥Game可說是手到拿來，大家只要看看去年由他們所出的「幽幽白書」格鬥版便知他們的實力。而Gardin Heroes中的角色均有其獨有的必殺技及魔法，而且還相當精彩，據說還有合體技呢！



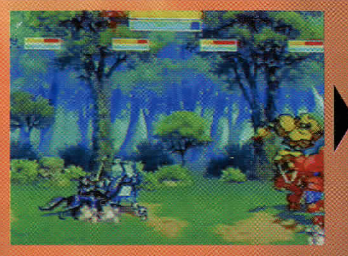
◆魔法畫面也不是隨便做出來的，相當具威力的一招。



◆必殺技的破壞力十分之強！不知還有沒有更強的招式呢？

不論是一個人或大伙兒都能痛痛快快地玩

這Game基本是由兩人同時進行的，當中要互相合作和照應，才可以順利過關。而本Game最大的特色就是有一個可供6人同時對戰格鬥的模式，可說盡量利用了Saturn的機能，而6個人的激戰肯定非常緊張刺激，這亦是遊戲機史上還未試過的呢！







◆兩個玩者一定非常合作才可以把敵人擊倒



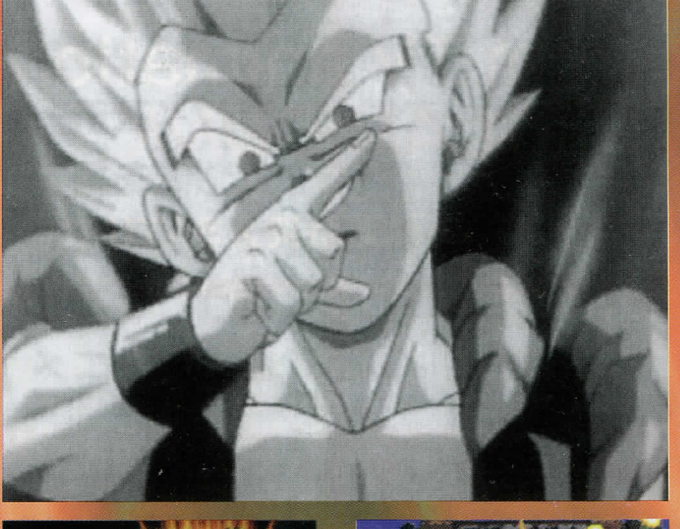
龍珠Z
Ultimate Battle 22

這會是最後的龍珠電視遊戲嗎？

機種：PLAY STATION	予定發售日：
製造商：	95年7月下旬
株式會社BANDAI	遊戲性質：對戰格鬥
價格：——	容量：CD-ROM

＊畫面屬開發中版本

自漫畫「龍珠」掀起一片熱潮後，有關的電視遊戲已差不多到達全機種制霸的地步，數量之多簡直令人咋舌。而於九五年初已得知其PLAY STATION版格鬥遊戲將於今年推出，不過就在差不多宣佈發賣日期的時侯，身為原作者的鳥山明卻突然將漫畫完結，在龐大的龍珠歷史上畫上一句號。由此推論，於七月下旬推出的PLAY STATION版本會否成為龍珠電視遊戲的絕響吧？



共有22名戰士登場

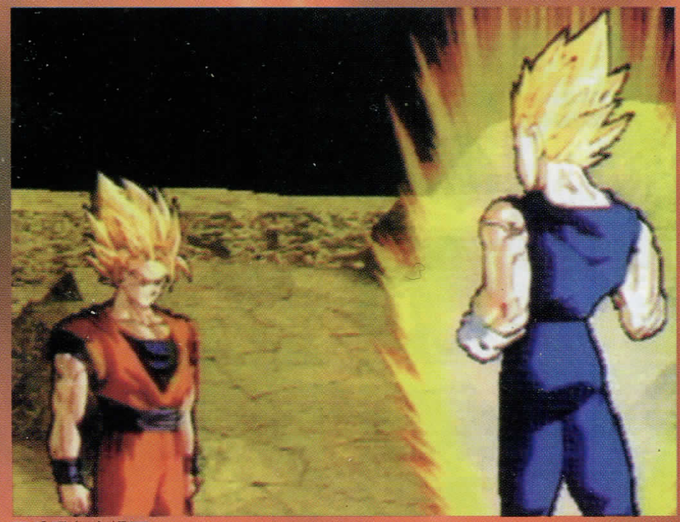
這可說是格鬥遊戲的紀錄，此版本中玩者可選擇使用的人物共有二十二名，由最初



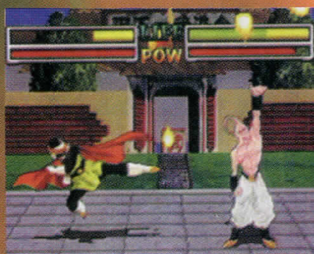
天下一武道會可是不可缺的模式


共可選擇二十二人！

的比達到邪惡的超布歐也可選擇，而且不少人物也是初次登場的人物，如由杜拉格斯及悟天合體而成的悟天格斯便是，看來可使用的隱藏人物定必是悟空的「超級撒雅人3」了。


可重現各名場面


人物及背景均十分不俗


不少人物均是初出場

重現名場面

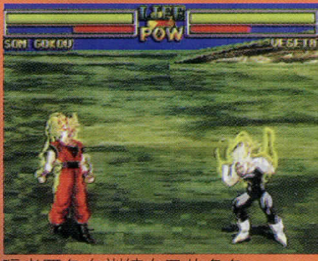
於遊戲中每當故事發展到精采的階段，都會以「播片」的形式將該名場面重現，令玩者更能感受到該氣氛。至於畫面方面當然不會只用回動畫中的版本，以PLAT STATION的威力，相信也不會令人失望。

絕對精采的戰鬥

由於遊戲中各人物均以膠片畫作基本映像，故單一個人



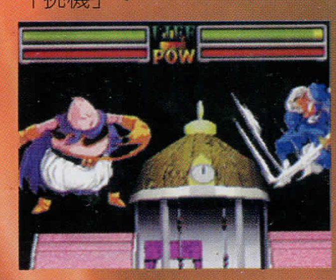
物已足用上二百幅膠片，因此人物的戰鬥定必有動畫中的氣勢。此外，各版圖均以3D立體動畫及材質貼圖合成，真實程度大大增加。


玩者可各自訓練自己的角色

人物成長系統

此系統可說是遊戲的精粹所在，在戰鬥中，玩者可特定訓練某一角色，並將其新戰鬥數值貯存在記憶卡中。而玩者只要將該記憶卡接到另一主機上，便能以自己的專用角色「挑機」。


夢之對決！斯路Vs超布歐





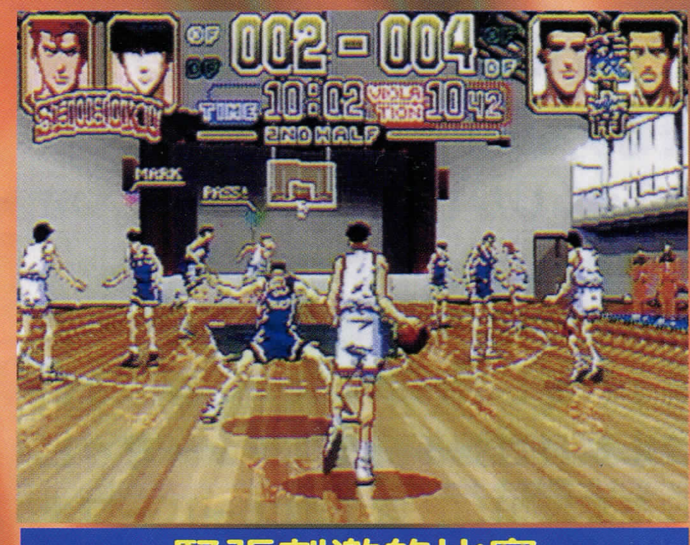
From TV animation SLAM DUNK

史上最強藍球遊戲突入SATURN

機種：SATURN
製造商：株式會社BANDAI
予定發售日：95年夏
價格：6800日圓
遊戲性質：SPT
容量：CD-ROM

＊畫面屬開發中版本

SLAM DUNK！！不論閣下是GAME迷或動畫迷，想必認識湘北高校藍球部吧。而於今年夏天，櫻木花道及流川楓等人便會在SATURN登場，因為SATURN將推出「SLAM DUNK」的電視遊戲，不過此版本又與以前的超任版有什麼分別呢？答案很簡單，「勁」很多！



緊張刺激的比賽

以往藍球遊戲也有一問題，那便是比賽的節奏及情景不夠真實，而今次的「SLAM DUNK」亦看通了此點。故遊戲中的節奏十分緊湊，而且不少操作均與真實情況十分相似，如「JUMP BALL」便可選擇拍向八個方向。


入樽！SLAM DUNK！！

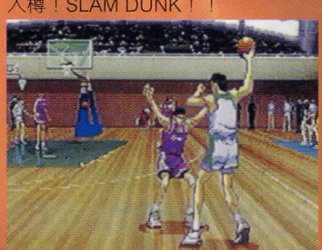


即使交失了也不能放棄



激烈的攻防戰





絕對滿足擁躉的故事摸式

既有原作漫畫及電視動畫作支援，故事模式當然是以滿足擁躉們作目標吧。基本上故事以漫畫及電視動畫作藍本，再加上新劇情而成，故事主要講述在縣予選大賽後，湘北的隊員竟又遇上強旅，而且……




空中攔截





遊戲共有三種模式


可組織快攻


豪快！超遠射連續畫面





女子新摔角動畫 SATURN登場！！

重裝甲少女組

機種：SATURN　容量：CD-ROM
遊戲類型：AVG　開發狀況：？%
生產商：VICTORY ENTERTAINMENT
預定發售日：95年夏季　其他：——
價格：未定

統一冠軍戰後，強敵再現！

今年復活節，無線播映了一齣OVA《重裝甲少女組》，雖然只得十三集，但卻甚為動畫迷接受。在日本，由於這是首套放在早上7時播映的動畫，所以在日本不太引起熱潮。不過，有關方面似乎不想令這班可愛女孩就此消失，於是便讓她們走進SATURN的世界，繼續發展她們的新故事。

在SATURN版中，在美弓奪取了新摔角統一軍冠，成為新摔角的女皇後的半年，一支由軍用品生產商支持的女子新摔角隊伍「獅子之穴」出現，還在記者招待會中聲稱為了找出新女子的NO.1，舉辦「日本女子錦標賽」，並邀請了各大摔角會參加。不過，雖然TWP亦被邀請參加比賽，但身為新摔角女皇的美弓卻榜上無名……





美少女四人組登場！



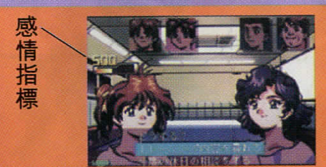
獨特的摔角歷險遊戲

遊戲分為六集

這個遊戲共分為6個部分，每個部分都安排到如同動畫片集一般，讓你看到主角美弓和美少女四人組的成長。

對白部分也會影響戰鬥力

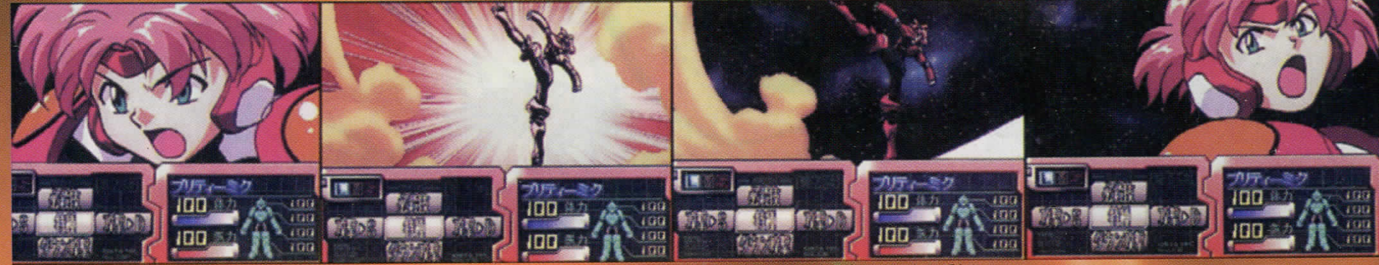
這個遊戲最特別的地方是在對白部分會有一個代表感情的指標，當你跟主角交談或指示她接受訓練的時候，這個感情指標便會有所改變，它會直接影響各角式的戰鬥力、耐力和所擅長的技倆，而且對角色的弱點也會有所影響。要是這部分能處理洽當，要奪取日本女子錦標賽便不難了。



實時作戰

作戰部分是實時形式進行，而且加入了大量動畫，所以看起來會相當精采。而由於玩者在對白部分的處理會直接影響各主角的出場狀態，所以玩的時候還要採取適當的調配，以免狀態低落的角色面對強敵，也盡量被免對手察覺角色的弱點。

除了在對白部分加以注意外，遊戲中還加入了「招式微調」、「儲勁」等微細的調節，讓你的角色能使出的招式更具變化。



■ 這就是次世代機種的威力——同樣類型的格鬥方式，在PCE、超任之類的機種中便不會有那麼豐富的色彩了。



DARIUS（外傳）

巨型怪魚又來了！



機種：SATURN	價格：5800日圓
製造商：TAITO CORP.	遊戲性質：STG
預定發售日：95年12月	容質：CD-ROM

當各位讀者看到以下的圖片，相信已喚起那可怕的記憶了吧。對了，射擊遊戲的經典，每版首領設計均以海洋生物為藍本的「DARIUS外傳」又來了，而今次推出的便是移植自同名業務版的SATURN版本。自前次戰爭後，和平已再訪達雷亞斯星，然而不久後戰爭又再次爆發，於是裝備了黑洞爆彈的高性能戰鬥機「銀鷹」又再次出發！


■ 傳統的中級首領級仍建在

遊戲共有二十八版！

不知當時有沒有讀者能一口氣完成此經典射擊遊戲的業務版，如果閣下的答案是「是」的話，相信閣下的耐力必異於常人，因為此家庭用版本將與業務版一樣，共有二十七版及分為七個回合進行，加上其一貫的超難度及精密畫面，相信少點耐力也不能完成此遊戲。



招牌風格「魚型首領」

既是「DARIUS外傳」，又怎可沒有於每回合中出現的大小魚型首領。而與上一系列相比，「外傳」的首領明顯精密得多，而且色彩更斑爛，相對來說破壞力及體積也大得多，基本上已佔去畫面的最小三分一位置，令人望而生畏。



■ 即使大型雜魚也很強



■ 這是使用黑洞爆彈的場面嗎？

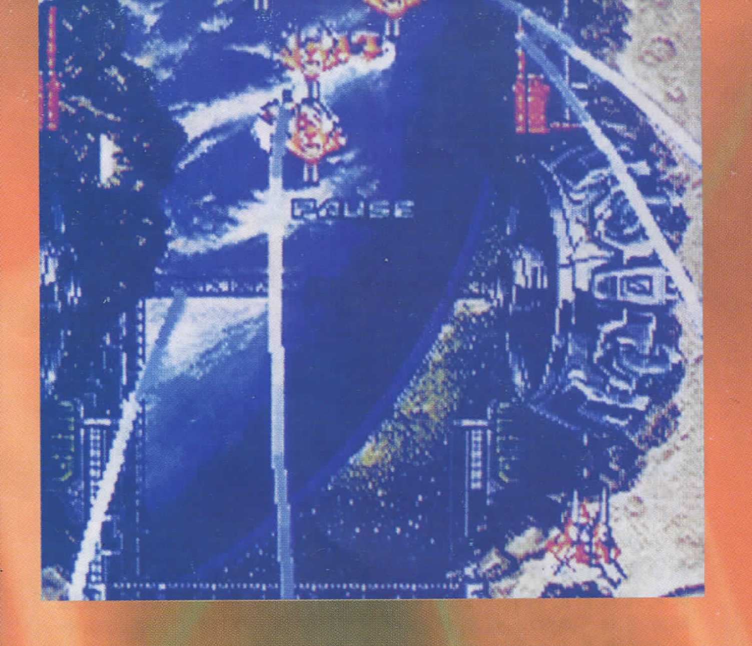
這便是巨大的首領們！



LAYER SECTION

超華麗射擊遊戲登場

機種：SATURN　　價格：5800日圓
製造商：TAITO　　遊戲性質：STG
予定發售日：95年夏　　容量：CD-ROM
(畫面屬開發中版本)



一年前，遊戲機中心曾有一部令人望而卻步的射擊遊戲，傳説中它畫面十分細緻、音效出色，而且難度接近變態，可説是「雷電」的後繼者。終於，不少玩家相繼放棄，但亦有不少玩家以異於常人的神經反應速度將此遊戲征服。而由於此遊戲實在太經典、太吸引，故生產商終決定推出其SATURN版本，令傳説繼續延續，而此遊戲的名字便是「LAYER SECTION」。

以華麗見稱的畫面

於業務版中，「LAYER SECTION」最吸引之處便是其畫面的華麗程度，基本的高低雙重版面，加上超精密畫面已令人注目，而據生產商表示，家庭用的SATURN更會完全地移植業務版本，相信以SATURN的容量必能妥善處理那令人驚嘆的畫面及速度，不至令各擁躉失望。另於在東京玩具展中的測試中，以當時只得百分之六十的開發度已十分出色，實在叫人期待。

矚目的賣點——追尾雷射

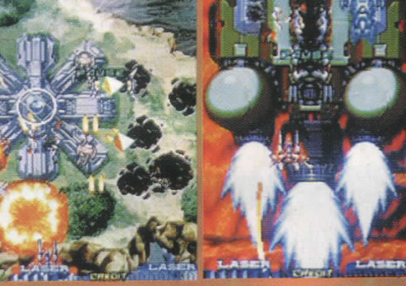
射擊遊戲又怎可少了強力的武器作號召，故此遊戲亦有「追尾雷射」此武器作為遊戲中的殺著。在操作方面，其對地武器便是強力的追尾雷射，玩者只要以機首前方的瞄準器鎖到地面或低層的目標再發射，那麼追尾雷射便會自動攻擊目標，而玩者最多能同時鎖死八個目標。

需要戰略性的操作

由於遊戲中出現的敵人實在太多，故先處理什麼目標便能絕對影響以後的戰況，至於地面及低層的敵人更需優先處理，否則升到上層便會令敵機數目增加，難以處理。故換句話説，戰略在此遊戲已佔了一定的比重，這可是一個非一般的直向射擊遊戲。



■ 地面的戰車可以雷射處理





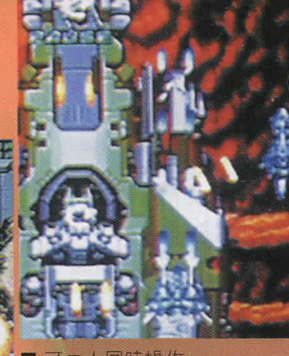
■ 死鬥！與敵方巨大戰艦相遇







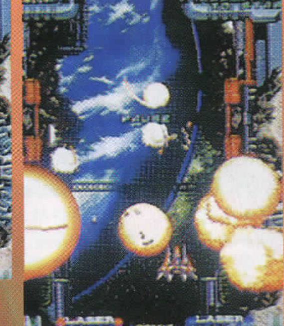
■ 低層的戰機必先行處理



■ 可二人同時操作







■ 令人目眩的超精密畫面



QUOVADIS

敵人竟是昔日的好友！充滿故事性的SLG[illegible]

機種：SATURN
製造商：GLAMS INTERACTIVE LABO
予定發售日：95年9月29日
價格：6800日圓
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM

＊畫面屬開發中版本



宇宙曆1728年，人類終真正明白戰爭的可怕，於是決定從此放棄戰爭，不過人類亦深知「野心」這引子的存在，於是十個超大國一起簽定了和平條例約「依貝魯卡斯」（通稱依布哥亞）。可是不久後，高科技大國辛狄殊及軍事國家布魯度，戈漢竟挑起衝突，燃起戰爭的危機。而此時，其他同盟國以「以和平作使命的軍隊」作口號下，召集起各國優秀的士官候補生，組成一支眼界超越個別國家利益，以和平為使命的軍隊。然而在這群年青人中，有一人已因而感到茫然，究竟在這時代中應以故鄉為前題，或以世界的和平為大義呢？而且他更發覺到自己所面對的敵人，竟是過去至親密的好友。

頭號賣點是美樹本大神

正如不少大作一樣，總要找來一兩個大師級人馬充斥一下場面以成為經典的。而「QUOVADIS」便找來「超時空要塞」的美樹本晴彥作人物設計，故驟眼看來還以為「超時空」系列又出遊戲版。

充滿故事性的遊戲

基本上此遊戲的最大特色便是極強的故事性，大概佔去遊戲的百分之五十，以戰略模擬遊戲來說已可與RPG的大作比較。此外遊戲途中玩者亦應密切留意主角哈魯的表情及說話，因當中會有大量有關事件的關鍵，故嚴格來說可將此遊戲列為STORY SLG。

擁有RPG大作的系統

隨著主角哈魯的成長，遊戲中亦會有升級到更高軍階及轉屬另一戰艦的情形，如成績許可甚至指揮艦隊亦不是難事。此外如擊沉比自己更高級的戰艦便會得到勳章，而這些都是作為升級的要素之一。

可選擇兩種戰鬥畫面

於戰鬥畫面中，玩者可自由選擇2D的動畫畫面或3D的電腦動畫模式。而作戰的操作亦以真實時間進行，即同時移動、同時戰鬥，故戰事將異常緊湊。



哈魯•巴拿遜
辛狄殊出身（主角）、24歲
配音員：綠川光



要留意主角的行動

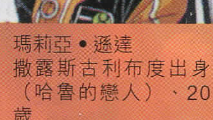
3D的戰鬥畫面



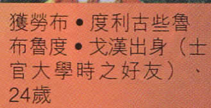
巴札米•巴古
基尼斯利頓出身（士官大學時之好友）、24歲
配音員：林延年



依莉娜•苗菈
布魯度•戈漢出身（哈魯一生的敵人）、24歲
配音員：根谷美智子



瑪莉亞•遜達
撒露斯古利布度出身（哈魯的戀人）、20歲
配音員：國府田瑪莉子



獲勞布•度利古些魯
布魯度•戈漢出身（士官大學時之好友）、24歲
配音員：森川智之



沙里士•瑪狄拿
馬積斯出身（士官大學時之好友）、24歲
配音員：堀內賢雄



阿蒂娜•簡、24歲
基尼斯利頓出身（士官大學時之好友）、24歲
配音員：深見梨加



亞莉斯亞•波度文
辛狄殊出身（哈魯艦上之控制員）、19歲
配音員：椎名碧露

魔獸王

惡魔默示錄啟動！！

機種：超級任天堂
製造商：KSS
予定發售日：95年8月25
價格：10800日圓
遊戲性質：ACT
容量：12M

不論是舊酒新瓶或是換湯不換葯，多年來橫向動作遊戲也佔了遊戲市場的一定份量，而賣點亦已趨向不斷將難度提高，不過自「魂斗羅」後，似乎已沒有什麼新作能再次挑戰此極限。不過於八月，生產商KSS便會推出一名為「魔獸王」的橫向動作遊戲，而且更表示此遊戲的難度可是非同小可。然而印像所及，KSS的遊戲好像從未超過12M，看來以如此容量來設計如此的遊戲，這才是真正的難度所在，確是實在令人驚嘆。





超難度的操作



悲壯的故事

主角亞比路本有著一個幸福的家庭，可是他竟被最信賴的好友出賣，將其妻子及女兒賣給魔王。為了救回妻女，亞比路決意跑進地下水道，直向魔王的大本營進發。可是亞比路亦深明以自己人類的血肉之軀是難以與魔王及其手下對抗的，於是亞比路決心背城借及一，將自己變成魔獸之身，並以此力量作出反抗。結果，在多次的戰鬥中，亞比路慢慢地變成最強形態——魔獸王！



這超巨大首領會是最終敵人嗎？



獨特的魅力

遊戲中不論背景或音樂均設計得十分詭異，此舉除能配合遊戲的風格外，更令玩者於不自覺中投入。而再加上那悲壯的故事，相信玩者在玩機之餘亦能感受到遊戲中的獨特氣息。

驚異之變型系統

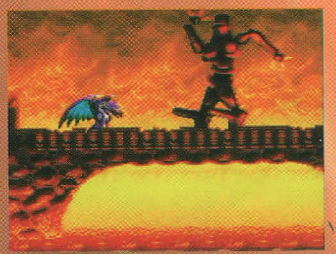
增強力量可說是動作遊戲的指定技倆，而此遊戲的主角既是以魔獸化而成，當然亦以此增強自身力量。至於變型系統之名便是因為每當主角打倒每名首領，主角便會吸收其力量及進一步魔獸化，最後變成魔獸王為最終狀態。此外補充體力方面竟是先打倒妖精及再吃掉牠，可說十分駭人。



主角的基本形態



第一形態的主角



第三形態的主角



最終形態魔獸王現身



動畫新星遊戲初登場

WEDDING PEACH

機種：超級任天堂	價格：9800日圓
製造商：KSS	遊戲性質：ETC
預定發售日：9月29日	容量：8M

這五年來《美少女戰士》的確引起過一陣狂熱，大家驚覺到這類原本以幼年女孩子為對象的動畫只要稍加一點成人趣味，也可以招攬到數量龐大的FANS。最近，日本上映了一套形式相近新動畫《愛天使傳說WEDDING PEACH》，大有取代《美少女戰士》之勢，她們還進軍遊戲界，先在超任推出遊戲，你看她們會否同樣利害？

以八個小遊戲串連起來

這個《WEDDING PEACH》遊戲是可以配合「MULTI-PLAYER 5」之類的多人手掣轉駁器，三個人一起玩的，參加人數少於三人的時候，剩下的角色就由電腦控制。三個玩者可分別飾演三位女主角——桃子、百合和雛菊，變身成「WEDDING PEACH」、「ANGEL LILY」和「ANGEL DAISY」，先通過八個小遊戲，最後跟破壞人類幸福的惡魔決戰。

就如現時一般移植自動畫的遊戲一般，《WEDDING PEACH》的人物原畫是由負責動畫版的動畫師繪畫，而音效方面也請來動畫版的配音員來製作。

為了舞會的同伴，愛天使以遊戲決勝負

遊戲發生當天正是三位愛天使所就讀的聖花園學園的學園祭大日子，所有學生最期待的，就是學園祭結束後的，在後夜祭中舉行的舞會。身為中學部一年級生的桃子、百合和雛菊三人都希望跟所仰慕的柳葉前輩結伴同行，所以三人便決定以學園祭中的攤位遊戲作比賽，最終得勝者便可跟柳葉前輩一起參加舞會。

不過，就在學園祭快要終結的時候，惡魔來侵襲學園，於是三人暫時休戰，變成愛天使合力對付惡魔。

小遊戲介紹



1.「仆仆邪魔P」
仆傻瓜遊戲：三位女主角腳下的四個洞分別代表超任手掣上ABXY四個按鈕，大家要在小妖精邪魔P出現的時候打中牠。



2.「天使配對」
即神經衰弱遊戲，三人同時在放在地上的卡牌中找出相同的人物圖案。



3.「找出聖SOMETHING FOUR」
即尋寶遊戲，大家要鬥快在草叢中找出邪魔P所說的魔法道具。



4.「邪魔在哪裡？」
學校大樓的各個窗門會短暫地出現邪魔P的樣子一剎那，大家要憑眼力找出哪個才是真正的邪魔P。

其他的遊戲還包括「PEACH CATCHER」、「狙擊邪魔P」、「釣金魚」和「愛天使變身老虎機」。

守護人類幸福的三位愛天使登場



桃子（WEDDING PEACH）
雖然有點糊塗，但經常都積極樂觀的中學一年級生。是新聞部的攝影師。

百合（ANGEL LILY）
舉止優雅的富家小姐，頭腦冷靜，但卻很頑固。也是新聞部的成員。

善良的邪魔P

雛菊（ANGEL DAISY）
活潑的行動派，從不在男孩子面前認輸。除了參加新聞部的活動外，也有協助柔道部出戰。



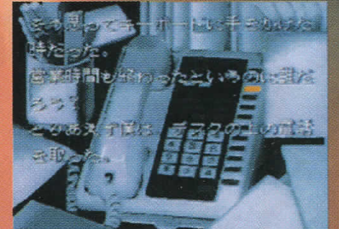


赤川次郎首部超任小說

赤川次郎 魔女之眠



機種：超級任天堂	價格：未定
製造商：PACK-IN-VIDEO	遊戲性質：電子小說
預定發售日：1995年夏季	容量：24M（電池記憶）



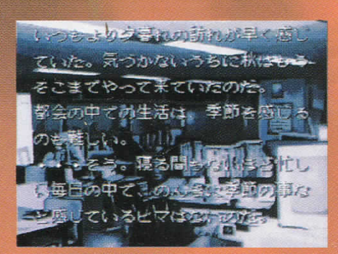


遊戲機中的小說有何魅力？

自從多年前《弟切草》在超任上推出後，這些年來也有數個類似的作品推出，例如《殺人之夜》、快將推出的《夜光虫》和這次要介紹的《赤川次郎魔女之眠》。這類在遊戲機上看小說的軟件全都標榜以精美的畫質、迫真的音樂效果、多變的故事來招徠「讀者」，奇妙的是，這些故事不約而同地都是懸疑詭異的故事來作題材。

故事

《魔女之眠》的故事是以玩者作第一身的，你可輸入自己喜愛的名字。故事講述你在某一天黃昏時突然收到一位多年不見、跟她自幼相識的女子的電話（那女子的名字也是由玩者設定的），她請你到她深山中的家去，但當你到達她的家所在的村的時候，才發現那裡原來是條與世隔絕的村鎮，而在那村中，就接二連三的發生恐怖而神秘的殺人事件。



© 赤川次郎
© 港技研
© PACK-IN-VIDEO

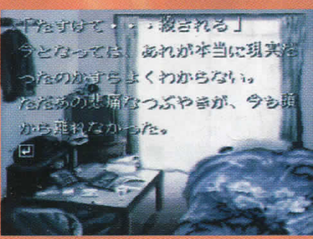
劇本

製作公司今次請來日本推理小說大師赤川次郎創作故事，並由他擔當劇本監修的工作，以博取一般推理懸疑小說迷的欣賞。

除了赤川次郎外，《魔女之眠》的遊戲劇本亦甚有來頭——負責劇本的笠原邦曉最為香港人熟悉的作品，便是曾在有線電視播映過的懸疑劇《世界奇妙物語》。

畫面

《魔女之眠》的遊戲畫面全是實境拍攝的，場地包括東京和故事舞台設定的日本中部丘峻地帶。遊戲中出現的場面是從超過2000張照片中揀選出來的。





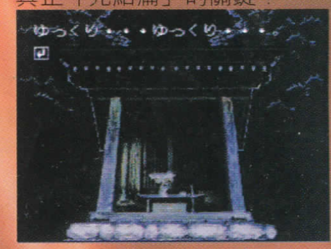
續篇系統

這個遊戲的進行比較特別的地方是有一個續篇系統，有時當你看到結局之時，一般來說都會出現「完」字樣表示完結，但在某些沒有公開的條件下，到故事結束時，畫面會出現「續」的字樣，表示故事還有下文，下次當你再開始遊戲時，遊戲便會進入第二部，而續篇的故事是受上一篇中你玩的行動所影響的，你甚至有可能因為上一篇中不當的行為而導致在續篇中變成了大奸角哩！至於怎樣進入續篇，和到底有多少個續篇，就要留待你去發掘了。



隱藏的完結篇

另一點製造商一直守口如瓶的地方，便是這戲的完結篇。據說只要玩者達到指定的條件，整個遊戲便會發生突變，畫面上會出現一些意想不到的東西來。不過，那東西到底是甚麼呢？它會否就是導向真正「完結篇」的關鍵？





炸彈大冒險活劇在ＧＢ中再登場



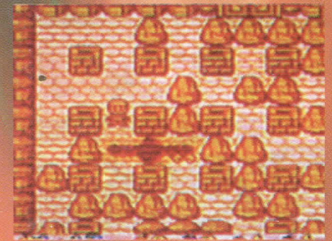
機種：Game Boy / Super Game Boy	遊戲性質：ACT
製造商：Hudson Soft	容量：4M
預定發售日：8月10日	其他：四人對戰(Super Game Boy)
價格：4300日圓	開發狀況：——

為了追尋傳說中寶藏，炸彈人再次踏上征途

STORY MODE　在故事模式中每版共有5關再加上BOSS戰

第一版——地下區域

Mode A
打到全部敵人的話，就可以完成，不過制限時間十分短，看清楚敵人的動作才擊倒他吧。



Mode B
按照箭咀順序擊倒對方前進就可完成，但順序弄錯了的話，敵人就會復活的。

BOSS——一邊移動舞台內部，一邊會作出分身攻擊。可取得的寶物是「鞭子」



第2版——沼澤區域

Mode A
一接近就會出現的隱藏據點，將他們全部消滅後就可完成，不過撞到的話就會出錯。



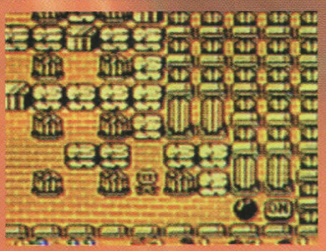
Mode B
將據點和敵人全部消滅後就完成，不將據點全部破壞的話，敵人就會不斷出來的。

BOSS——當面對面的時候，就會一邊回轉一邊向身上撞過來，亦會放出分身，可取得的寶物是「DASH」



第3版——城　區域

Mode A
用炸彈把開關地區炸開，就可打通道路向前邁進亦可將敵人全部打倒。



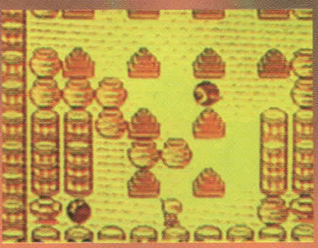
Mode B
用炸彈將OFF擊炸到變成ON的話，下一個開關就會出現。

BOSS——分身出來之後，就會伸開兩手一邊轉動一邊追趕過來，取得的項目是「Line bomb」



第4版——金字塔區域

Mode A
將舞台內的寶石全部破壞的話，就可將敵人消滅。



Mode B
只要將假寶石全部破壞的話就成功，但破壞了假寶石的話，從地板中會噴出毒氣的。

BOSS——在移動中向3面發出放射線來作出攻擊，可取得的寶物是「Tackle」。



BATTLE MODE 快快與你的朋友對戰吧！但是可別傷了和氣啊！

舞台1



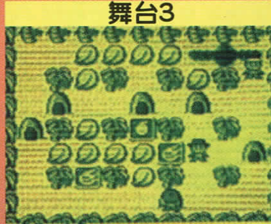
特殊寶物全都不會登場，完全正常的舞台。

舞台2



在GB中得到好評的箭咀舞台，使用後可以改變踢炸彈軌道的箭咀，就可看到激烈的戰鬥。

舞台3



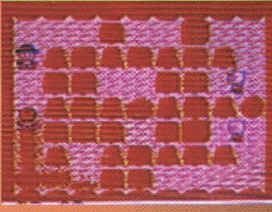
在扭曲著祠廟的舞台。順利製造扭曲就可以躲開對手的攻擊。

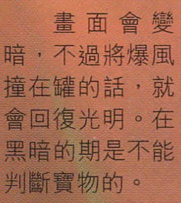
舞台4



假如爆風碰在裂開的地面，便會噴出跟骷髏相同效果的毒氣。

舞台5





畫面會變暗，不過將爆風撞在罐的話，就會回復光明。在黑暗的期是不能判斷寶物的。

舞台6



全部特殊寶物都齊集的full power舞台，只有病毒骷髏會出現。

非常獨家畫面披露

PRO SOCCER CLUB（暫名）

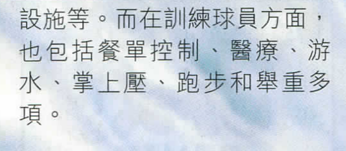
機種：SATURN
預定發售日：——
製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：5800日圓
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM

遊戲畫面屬開發中版本
鳴謝WKK INTERNATIONAL TRADING LTD.

自從次世代主機推出以來，各大遊戲生產商都開始著手，把本各種各樣的遊戲改變增強到達至次世代的水平，而一些以往不太可能在家庭遊戲機中出現的大型SLG遊戲亦因為CD-ROM的普及而打入家庭機市場，世嘉快將推出的新遊戲《PRO SOCCER CLUB》便是個相當為人注目的SLG遊戲，《遊戲誌》有幸得到世嘉方面提供的遊戲畫面，大家一起來鑑賞一下。

做個球隊班主

這遊戲基本上是個經營球隊的遊戲，大家可從遊戲畫面中看到可控制的項目的確很多，包括人事調動、提拔新秀、球隊戰術會議、安排訓練設施等。而在訓練球員方面，也包括餐單控制、醫療、游水、掌上壓、跑步和舉重多項。







令人驚嘆的DEMO畫面

看，這是遊戲中一段足球比賽的場面，紅衫球員以巧妙的假身動作騙過對方球員的攔截。要是遊戲中的比賽部分真有那麼細緻的控制的話，那《PRO SOCCER CLUB》肯定能成為足球遊戲的經典作。











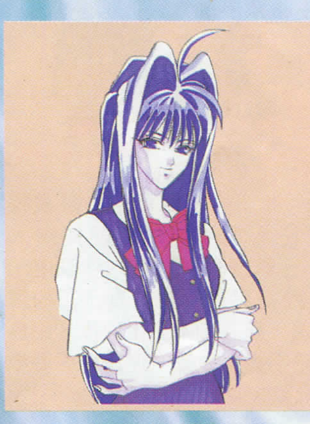
新感覺AVG誕生

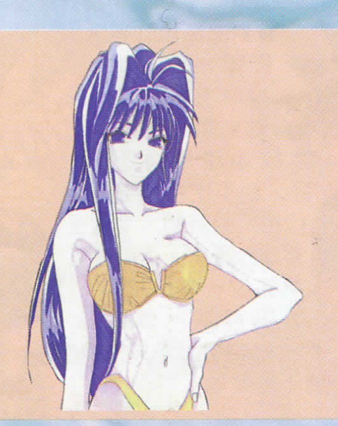
妖魔BUSTERS

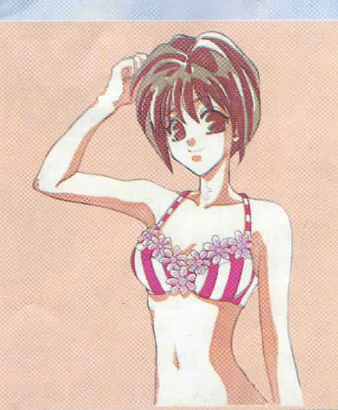
機種：PLAYSTATION
製造商：FAMILY SOFT
預定發售日：1995年預定
價格：5800日圓
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM

你可有玩過一個永遠不跟你合作的遊戲呢？《妖魔BUSTERS》這遊戲宣傳時著重的一點便是兩位不肯跟玩者的拍檔——你是一個無端端要跟妖魔對抗的「魔狩人」，而你的兩位同學、亞衣和勇希，就被你的好奇所累，偶然會分別變成貓和鸚鵡。

這遊戲的製造商FAMILY SOFT一向以製造PC98電腦遊戲為主，偶然會推出超任遊戲，而最出名的作品便要算是一系列《超時空要塞》和《機動戰士》電腦遊戲。這次參與PLAYSTATION遊戲的製作，同樣集中注意力在畫面方面，有關方面透露這遊戲結合冒險與愛情故事於一身，而當中各種各樣待主角去解開的謎題，也會影響故事的發展，出現不同的結局。











從Mego-CD版改良過來的加強版
吉澤弓美大冒險Remix

機種：Saturn	遊戲性質：AVG
製造商：Game Art	容量：CD-ROM
預定發售日：7月28日	其他：Power Memory
價格：5800日圓	開發狀況：100%

過去在Mega-CD的動畫式冒險遊戲「吉澤弓美大冒險」，由於頗受歡迎的關係，終於在Saturn一再次登場，而且還加入了很多新要素。

弓美的神奇旅程又再開始

完全忠實移植

在選擇不同指令，故事會分岐發展下去，不同故事亦會產生不同結局的冒險喜劇。

大量動畫畫面

本Game的動畫總數約為7000張，包含了800個竹本泉的草稿，動畫流暢得像著電視一樣。

主題曲由高橋由美子所唱

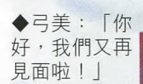
另外，配音員亦是陣容鼎盛，包括了平松晶子，關俊彥，篠原惠美，西原久美子…等，將每個角色都演譯得栩栩如生。

在Saturn版中，可以玩「弓美砌圖」

如把砌圖完整地砌好的話，便可以看到Saturn獨有的插圖，而總共約有40張。

豪華的A5 SIZE包裝，再加送珍藏版的彩色的資料設定集。

除了說明書外，在附送的設定料集中也可看到原版的「竹本文字」印刷本，以及「幻之主題曲」的歌詞。



◆弓美：「你好，我們又再見面啦！」

◆如果把砌圖完成後便可看Saturn版的獨有插圖



◆究竟揀哪一個才好呢？

◆「嘩！色狼呀！」究竟弓美有什麼辨法對付這個「熱情」班長呢！



◆由偶像高橋由美子主唱的主題曲



◆呀……！好……好恐怖……！

MADARA SAGA
幼稚園戰記 魔陀羅
縮水戰士的幼稚園風雲

＊畫面屬開發中版本

機種：超級任天堂	價格：9800日圓
製造商：DATAM POLYSTAR	遊戲性質：Communication RPG
予定發售日：95年8月25日	容量：16M

●STORY

199X年，魔陀羅在東京金剛町的金剛幼稚園遇上卡奥斯及聖神邪，而再加上魔陀羅的孖生哥哥影王，四名由「魔陀羅」轉生的小小轉生戰士便齊集起來。但命運將他們四人齊集一起是為了什麼呢？原來魔王又再一次在黑暗中活躍，而且其力量已令其母親、朋友及老師等捲入陰謀中，為了救回母親等人，為了履行轉生於此的使命，小小的魔陀羅決定執起寶劍……



任何事情也會令感情變化

●SYSTEM

基本上遊戲共由四個小故事串連而成，而玩者可選擇魔陀羅、影王、卡奥斯及聖神邪四人其中一人作主角，而且故事除與原作有關連外，玩者亦可不依原作，隨意操作。因為主角基本上是不受操作的人物（NPC），故玩者只能以相遇的人、障礙物等環境影響主角，故基本上玩者不是控制主角，而是引導主角，至於「Com-munication RPG」此名亦由此而來。

魔陀羅

影王

卡奥斯

GIMMICK

於遊戲中，玩者會發現到一個叫感情錶計的東西，而每當主角遇上什麼東西，不論好壞也會對感情錶計有所影響，而這亦會令主角的行動判斷改變，故如引導得不好，說不定主角會進行相反的行動，令魔王得逞也不奇。而編者可給各位一個小提示，影王可是一個怪傢伙，遊戲中出現失控絕對不是難事。



以「手指」引導角色行事

SCENARIO

由於遊戲共分四章，所以當然會有四份劇本吧，而四章故事基本上也是原創及獨立的。至於更令人吸引的，是玩者如能將四章中的隱藏秘密全部解開的話便能進入「最終章」。在最終章中，所有事件也會真真正正的解決，而且劇本更由原作者田島昭宇先生執筆，保證絕不會令玩家失望。

聖神邪

新世代模擬遊戲面世

GOTHA II

於一場大戰中，人類終使出最終兵器，令大地變成焦土。可是戰爭仍未因此畫上休止符，相反，人類不單廷續戰爭，而且原因更趨單純，他們所爭奪的竟是「水」這基本的資源，因為戰後星球已焦土化，水源頓成珍貴資源。不過，星球上仍有一擁有豐富水源的大陸的，可是由於過去的人曾在大陸裝置了防衛系統，故登上此大陸可說如越雷池。終於，五名年輕的勇者決定突入這片大陸，可是……

機種：SATURN
製造商：MICRONET CO., LTD.
予定發售日：95年12月
價格：——
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM

完全 MULTI-SCENARIO・MULTI-ENDING

在遊戲中，玩者必須作出多項決擇，而不同的選擇便會產生不同的故事，同時影響不同的結局，故每個決定也不能苟且。

FREE MAP SYSTEM

基本上模擬遊戲大多規限著行動範圍，但此遊戲則無此限制，玩者只需顧及燃料便可在地圖自由行動，故臨場感及節奏均見緊湊，令人更投入。



3D的戰鬥場面

行動經驗值系統

遊戲中隨著主角的成長，戰機亦會配備不同的新武器及機動力作配合，令戰事升級更明顯。



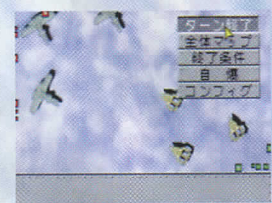
除自機外，更可有兩台支援機

隊形系統

玩者除自機外，更可有兩台支援戰機作隊友，故遊戲中以不同戰術作戰均會令戰況改變，而遊戲亦更見難度。

新武器系統

基本上戰機可裝配不同的武備，故玩者可隨自己的作戰風格進行遊戲，令操作更得心應手。



沒有方格限制，玩者可飛到任何地方



過版畫面亦很精采

攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

《同級生2》100%完全享受手冊 中卷

文：威記

Here is the only your springtime of life.
Produced by ELF. 1995

同級生2

機種	:	DOS/V
遊戲類型	:	AVG
生產商	:	ELF
容量	:	20MB

上期，大家看過那「長度驚人」的序章故事之後，是否已對《同級生2》的故事略有了解？這一期，便輪到介紹集中追求一位美女的時候，應注意的事項和各地的主要地圖。

第二部 集中追求編

以下的追求要點主要分為三個部分——【貼士】、【追求要訣】和【移動圖表】，【追求要訣】列出的，都是你想示愛成功的話必需要完成的事情；而【移動圖表】部分則是配合下期刊出的《第四部分 移動圖表編》，具體說明《移動圖表》中有哪些部分可在集中追求時給你提示。

鳴澤唯

【貼士】

唯主要是在八十八鎮中行動的，重點的攻略地點是起居室（リビングルーム），假如你行了很久也見不到唯的話，那就試試回家去吧。旅行事件對於攻略是沒有甚麼用處的，去了也只不過是增加所能看到的CG而已。

【追求要訣】

第四部的移動圖表可以說是為了唯與友美而設的，假如按照它來行動的話要追到唯是不會有問題的，只是，那個圖



表由於是為了同時追求多人而寫的，所以會錯過的場面也會很多，假如你不打算按照移動圖表來行動的話，便要注意以下幾點——

●12月24日下午8時以後、10時以前一定要回家去。

●假如被西御寺吐痰的話，下午7時前也不可以回起居室去，當然太遲也不行。



●元旦日要留在家中，稱讚她穿著和服的美姿，還要去寺廟參拜。

●在酒店中見過西御寺，並在自家門前打架之後，一旦進入了起居室，聽過美佐子的說話後，待頭腦充分冷靜下來後（下午11時05分以後）便得到八十八公園去。

●由於追求唯的時候是不能同時追求美佐子，所以應對美佐子死心（1月6日上午2時的故事），但由於只要最後唯接受了你的示愛便可以，所以以後向美佐子說出自己的想法也沒有問題。

●1月6日下午8時以後要留在自己的房間中。

●只可在唯的房間中跟她親熱過後，才可以向她示愛。

跟據移動圖表指示而行便看不到的CG包括體育倉庫、圖書館等多段，所以不按移動圖表行動的你大可以隨處逛逛看。



另外，雖然跟泉美（いずみ）拍拖的話會給唯看到而令好感度下降，不過，因為在最後好感度也會回升至最高點，所以不用擔心。

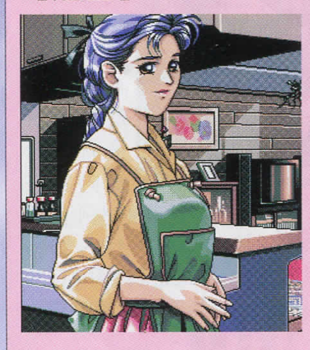
【移動圖表】

按圖表行事便可以成功，1月6日上午2時的選項中假如不選美佐子的話，晚上便能夠跟唯親熱。



鳴澤美佐子

【貼士】





雖然你向美佐子求愛失敗的話，遊戲結束後會得到夢仙人的提示，不過，假如你只顧把全部精力都花在追求美佐子的話，到最後還是會途勞無功的。你還必需要有杉本櫻子的幫助的（發現櫻子的方法，請參考她的攻略介紹）。假如你能夠趕走每天下午2時後出現在喫茶店的古怪叔叔（カエルおやぢ）的話，便一定能追求得到她。美佐子半夜在起居間中企圖解消緊張的情景也是務必要一看的事情。

【追求要訣】

除了1月6日上午2時的選項外，假如只是純粹想追求到她的話，按照移動圖表進行就沒有問題。不按圖表進行追求時應注意的地方有以下幾點——

●由12月23日開始，每日過了下午2時進入喫茶店會見到古怪叔叔，你必須把他趕走。

●12月26、28日的上午1時過後到起居室去目擊美佐子飲酒，並將她搬回房間。

●在12月27日去喫茶店，就能夠打倒古怪叔叔，自此以後便沒有必要再到喫茶店去了。

●元旦的櫻子事件一告終會得到美佐子的安慰。

●1月5日在起居室見到美佐子，她便會告訴你1月6日上午2時有事相談。

●以上條件都達成後，在1月6日發生的事件中先選擇「喜歡美佐子太太（美佐子さんが好き）」，然後選「想抱抱（抱きたい）」。

【移動圖表】

按照圖表進行是不會遇到困難的。



南川洋子

【貼士】



洋子常在自己家中玩電單車，此外，也偶然會在校舍後面出現。由於她大致上會與明交替出現，所以能夠估計到她的行動。八十八公園、白蛇池、校園、校舍後面都是目標。由於去旅行會令洋子跟阿明增進感情，所以絕不能去旅行。而由於洋子不屬於在特定時間中出現的類型，所以假如你全神貫注地在鎮中來回走動的話，追求得到的機會便會大大提高。



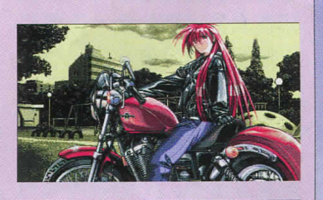
【追求要訣】

基本上直到移動圖表中12月28日的行動為止照著操作也沒有問題，但由於她會在各處地方出現，而大部分會面都是追求她所必須的，所以沒有甚麼重要地點可言。選擇了不去旅行之後，大家便得據下列圖表來行動（即使在那個地方有其他人物出現也好，你也應不停地在同一地點出出入入，直到目標人物出現。）。

假如按照下列程序進行的話，黃昏以後會有電話打到主角家來，請你務必趕回家接聽。另外假如在洋子宅中選擇「我討厭長頭髮（長い髪は嫌い）」，在結尾時便能看到短髮的洋子。

【移動圖表】

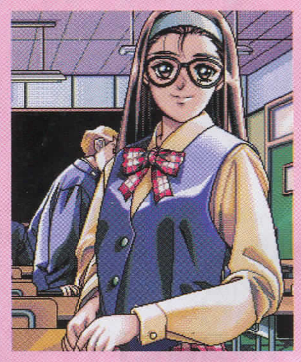
直到12月28日旅行的選項為止都可按照圖表進行，但不可去旅行。



12月29日
白蛇池《明（あきら）》→網球場（テニスコート）《洋子》→主角家《明》→白蛇池《洋子》
12月30日
西御寺宅《明》→白蛇池《洋子》→泉美宅（いずみ宅）《明》
12月31日
主角家《明》→酒店（ホテル）《洋子》→洋子宅《洋子》
元旦
神社《洋子》→明宅（あきら宅）《明》（5時到八十八海岸）
1月2日
明宅《明》→八十八公園《洋子》→八十八車站《明》→洋子宅《洋子》
1月3日
保育園《洋子》→洋子宅《明》→八十八公園《洋子》→芳樹宅《明》→主角家《洋子》→天道宅《洋子》……

水野友美

【貼士】



只要謹記不可去旅行就不會失敗。由於友美好像夢遊病患者一樣愛在街中來回走動，所以要碰面是不會有困難的，不過假如找不到她的話，因她經常在學校出現，所以不妨到那裡試試看。只要做過關於友美的夢的話，以後怎樣行動也好也可以迎接大團圓結局，而誤解也可得以消除。

另外，不宜同時追求友美與櫻子，因為被友美見到你跟櫻子在一起的話，好感度會減低不少。而親熱過後她便會希望你向她示愛。

【追求要訣】

跟追求唯一樣，按照移動圖表就能追求得到（假如按圖表行事的話，在學校中的碰面機會會很少，想更多機會跟她見面的人，不妨在學校內來回走動，如果只追求友美一個人的話時間會相當充裕的，不妨盡情地到處走走看）。

不按圖表行動時應注意的地方有以下幾點——

●遊戲開始後立刻即到友美家跟她約會。

●在12月24日下午5時到車站去，然後走出車站再馬上回到車站去，接著立即去探訪友美，並在選項中選取「我想知道理由（一應理由を聞く）」。

●以後，由於已沒有特定時刻發生的事件在友美身上發生，所以只要以友美家及學校為中心來回走動便可以了。而因為友美出現的機會很多，所以失去她的蹤影的話，到學校去找她便可。在發夢之前她會在校舍現出三次。另外，你也有必要跟從友美家出來的芳樹見面。

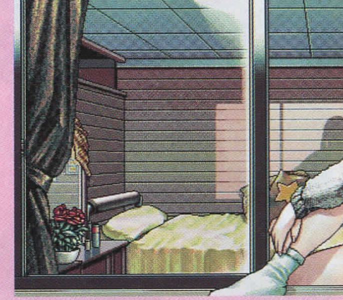
●晚上，回到自己房間的話會收到她的電話。

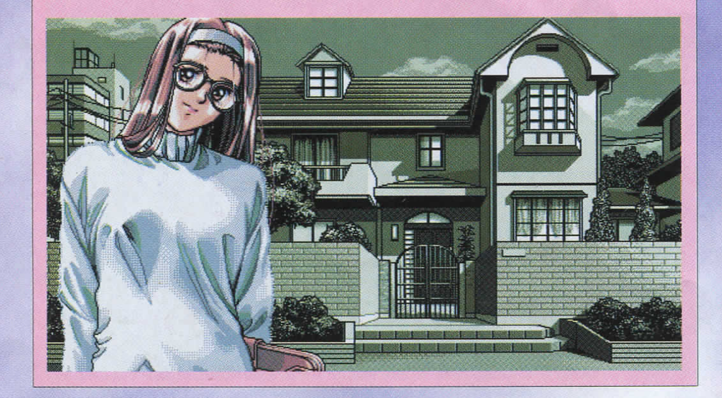
●從泉美那裡聽到「黃昏，友美在海岸……（夕方、友美が海岸で……）」這對白的話，就必須前去海邊看看。

●發完夢後得直接到攝影會室（寫真部室）去，之後假如按友美家→自己的家門前→保育園→公寓（マンション）→攝影會室（寫真部室）→保育園→白蛇池→明（あきら）家→學校裡→保育園→旅行代理店→天道宅的次序跟她碰面的話，那她直到1月4日也不會出現。

●在自己家門前看到友美跟美佐子交談之後，回到自己的房間便會接到電話。

●按照故事發展的到遊樂場去，但即使遲到很多也沒有問題，遲到一、兩個鐘頭也好她也會平心靜氣的等待你的。





【做夢的條件】

在校舍裡，假如聽到「你完全錯了……（あなたは間違っているわ……）」這句對白的話，就能在夢中發展劇情了。要做夢，除了要跟從上述的要點進行外，還不可以是元旦日。

睡眠方面，最少也要消耗一小時，但是，就算只有一分鐘內容在元旦日內發生也好也不能達成，換句話說，12月31日下午11時開始到1月2日日期變動的期間，就算睡覺也不會做到夢。

又，為了花費一小時去應付夢中的事件，實際起床的時間也會耽誤一小時。

【移動圖表】

大致上可按照圖表行事，但要友美接受你的示愛，便必須要在1月3日放棄櫻子。

田中美沙

【貼士】



沒有特別，硬要説的話便是每日都到占卜店去，那便會有好事發生，而假如第一次追求失敗的話，不妨聽聽夢仙人所説的話。

【追求要訣】

●12月25日13時在八十八車站撞倒她。

●12月26日13時再次在八十八車站撞倒她之後，她會向你提出以網球決鬥。

●12月29日9時去網球場，假如讓她勝出一局的話便能看到CG。不過筆者也不知道怎樣才能敗下來。

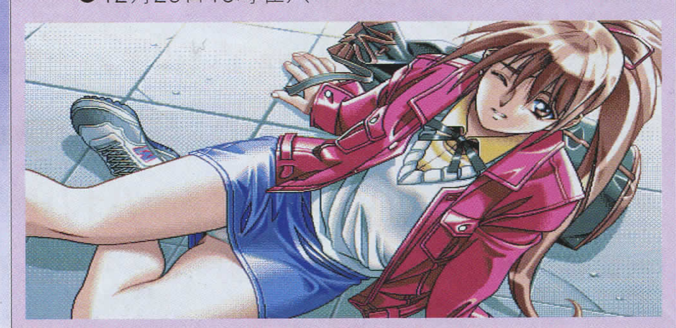
●按照約定12月30日13時去如月車站。

●對於她的問題你應答「是啊。（そうだ）」、「是啊。（そうだ）」、「不是（違う）」。

●親熱過後，在1月6日的晚上在起居室跟美佐子見面，會收到某些東西。

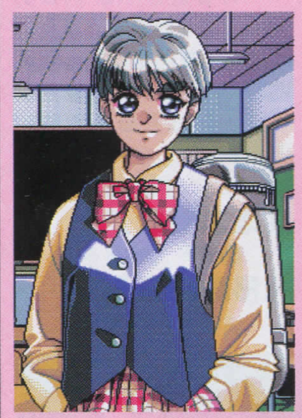
【移動圖表】

按照圖表直到12月28日旅行選擇為止，但決定不去旅行。



篠原泉美(いずみ)

【貼士】



只要引發旅行事件就行，是個非常容易應付的女孩子。只要照她所說的跟她約會，並邀請她去旅行，那便幾乎跟追求到她差不多。由於她是弓道部的成員，所以經常到道場去也是可以得去。而假如你當天沒有赴約的話，她便會以家教嚴厲為理由而不去旅行。

【追求要訣】

●由12月22日到12月27日之間的日間，回到主角家的時候會見到泉美在等著你，假如依著故事去喫茶店的話，會被邀請12月28日去看電影。

●每日到學校的弓道場露露面，並不要錯過12月24日發生的事件。

●12月28日按照約定下午2時到泉美家去接她。

●如果有根據明與洋子的故事進展下去的話，那晚會接到旅行的邀請，這時就要邀請泉美去。

●元旦的上午她會到主角家來，你要見見她。（假如去了旅行的話，在1月5日去學校的天台就會有事件發生，不過不去也可以。）

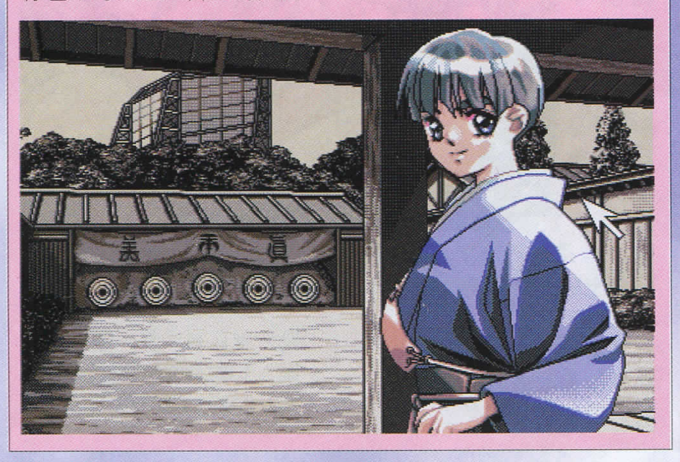


分的。

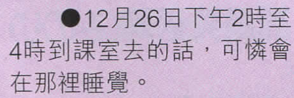
值得注意的是在12月28日一旦從自己的房間出來後，直到約會完結為止，你也不可以返回自己的房間

【移動圖表】

直到12月28日中午都按照圖表進行，以後的行動則參照上列要點。

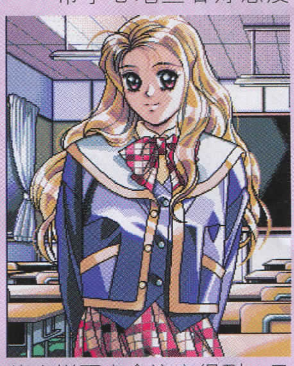


舞島可憐



【貼士】

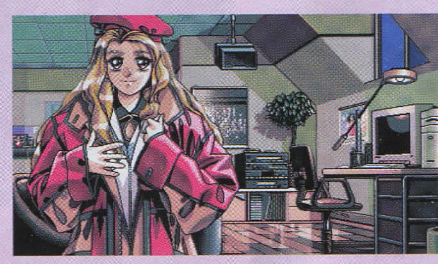
常小心地查看好感度



的人說不定會注意得到，只要好好的跟可憐見面就能提高好感度。只要你去到她出沒的地方跟她見面，她大抵上會把自己的行動告訴你的，照著做便會成功。假如在12月26日的行動沒有出錯的話就不會有問題。

【追求要訣】

●上、下午11時左右



到可憐宅。白天她會在電視台（TV局），黃昏她就會在藝能製作公司VIP出現，你應盡可能跟她見面。最初見面時的選擇應選「只是來見見你（会いにきただけ）」。

●假如每日有見面令好感度提高的話，她就會告訴你校方叫她12月26日回校的事情。（12月25日的中午在神宮拍攝外景，不過不是非見面不可）。

●12月26日的白天返回自宅時會遇上芳樹，你應選擇「不買（買わない）」

●12月26日下午2時至4時到課室去的話，可憐會在那裡睡覺。

●同日下午7時回起居室的話，可憐會在那裡等待著你，在那裡會訂下12月27日的約會，選擇答案應選「我想那是錯的（それは違うと思う）」

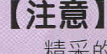
●要注意假你在12月27日下午1時前不去電視台（TV局）的話，以後就不能夠進去。在那裡你會得到一本日記。

（12月28日你可以在白蛇池公園拍攝外景時跟她碰見，不過沒有必要勉強會面）。

●12月29日下午1時在八十八海岸拍攝外景，如果一直有跟據上面指示見過有關事件的話就能夠帶她出來。選擇答案是「要相同的（同じようにした）」。

●雖然直到1月4日也不能見面，不過，見面後如果收到項鍊（ペンダント）的話就成功了。

（假如收到マカダミアンナッツ（Macadamia nut）的話就代表失敗了，她是不會接受你的示愛的）

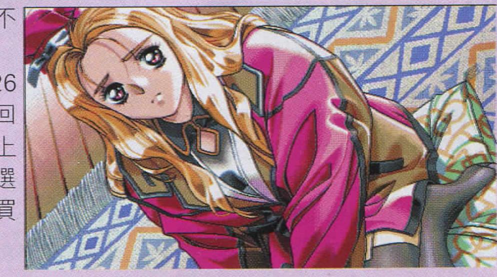


【注意】

精采的H場面之後的翌日，走出保健室後不可以馬上回去，這會令辛苦經營得來的好感度下降的。假如一定要回去的話，也只能回去一次，只是一次是沒有問題的。

【移動圖表】

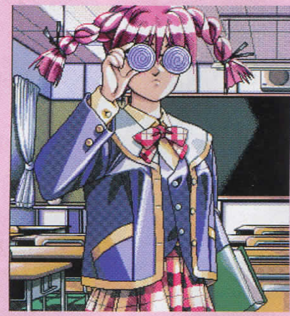
可按表行動直到12月26日完結為止。





加藤美奈莉(みのり)

【貼士】



平日只能在早、晚見到她，星期日也很少出來活動。之後就要留意到西御寺與泉美的話，不過由泉美處得到暗示的時候事件已經過去了，所以有必要從頭做一次。另外，不能去旅行。

【追求要訣】

●在12月22日，首先去弓道場，在花壇中見過她後便到課室去，會見到弄破花瓶的事件。

●星期日以外的白天去一次便利店(コンビニ)與廣子交談。

●12月29日11時，按西御寺所說的到學校圍網處，會見到美奈莉被人拒絕的情景。

●12月29日下午1時去白蛇池公園，從芳樹手上救出她，並乘機提出約會。

●1月4日廣子向你提出約會邀請時拒絕她（約束があるから斷る），並於1月5日依約赴會。

●約會的時候她會揭露自己的真面目，此後的選項都選擇「不可原諒（許さない）」。

●在學校校園中見面時，假如在這裡也選擇「我還在怒啊（まだ怒っているぞ）」的話，舞台就會自動移到校舍裡，然後你到課室去，再次受到緊迫，在這裡也繼續選擇「我還在怒啊（まだ怒っているぞ）」的話，就可以進入H場面。

●為了令她接受你的示愛，課室內脱去衣服後，不能選擇「幹多一點H的事（もっとばな事をする）」，到此為止就好收手，那她就會接你的示愛。

【移動圖表】

直到12月28日的旅行選擇為止也能照著做，但不去旅行。

鈴木廣子(ひろ子)

【貼士】

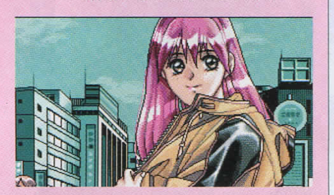
有看過遊戲説明書封面的話相信一定早已猜到她的身份。攻略最短路徑是發現她的真面目，不注意這個的話，就算去幾多次便利店，早、晚也在八十八街中碰面也好，都是白費的。

【追求要訣】

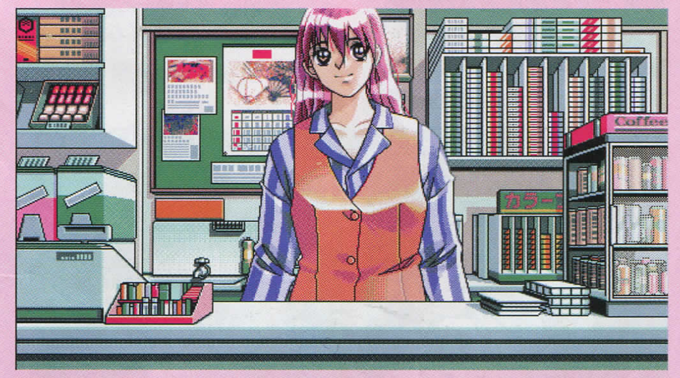
請參考加藤美奈莉

【移動圖表】

請參考加藤美奈莉







安田愛美

【貼士】



由寒假開始就經常往返保育園的話一定有機會。雖然天道會四處亂走亂撞，但那傢伙只是個小丑，不要放在心中，進行行動是不會有問題的。由於她是知道主角家地址的，所以應以自宅至保育園沿途作為行動據點。

【追求要訣】

●12月22日去保育園預先看看樣貌。

●12月23日過了11時如果去保育園的話，就會見到一個幼稚園生快將被貨車撞倒的情景，你無論何也要救她，之後就可以帶愛美到喫茶店去。

●12月23、12月24日哪一天也好，到去ATARU去購買聖誕禮物。

●12月24日過了6時半去保育園的話，會有個等待聖誕老人的小孩子，把禮物送給他。

●12月28日的晚上，愛美會在自宅前等候，你要跟她傾談。

●12月30日白天，去保育園的話會碰到天道和愛美，在這時你便會被愛美愛上。

●以後，因為一入夜愛美就會在自宅前等你，應作出回應（那時即使拒絕她也好，直到1月5日她每日都會來，不用介意。但是，假如拒絕1月5日的邀請的話，那她以後就不會再來。）

●H之後的白天在八十八車站等地碰見愛美的話，好感度會更加提高。



根據移動圖表的話，會在12月31日拒絕她的，但如果只集中追求愛美一人的話，當然沒有必要拒絕了。

【移動圖表】

筆者也不知出了甚麼問題，就只差示愛一關未能通過，不過按照圖表進行的話大抵上大家想看的都能看到的。

杉本櫻子

【貼士】



找到她之後還要面對元旦事件的難關，但即使第一次追求失敗也好，聽夢仙人話大概可以解決吧！

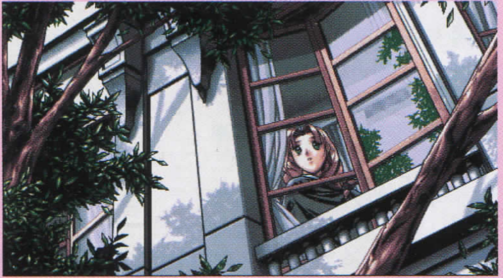
【追求要訣】

●12月22日下午2時至5時之間去醫院，然後用滑鼠按一按右面二樓樹旁有人影的窗門。

●每日都前去醫院一趟。

●滑鼠按一按櫻子的頭髮，並在選擇答案中選「喜歡長髮（長い髪が好き）」。

●她問你有沒有女朋友的時候，你應選「當然沒有（もちろんいないぞ）」。



●每天都去醫院的話，她會在12月28日請你12月30日晚上10時到醫院去，你應應承她（假如定了約會的話，沒有必要在12月29日再去，甚至去旅行也可以，不過總會喪失提升好感度的機會）。

●12月30日赴約後，在元旦去醫院的話會有事發生。

●之後的1月3日下午1時，去八十八車站的話可以跟她見面，那時將約定1月6日的約會。

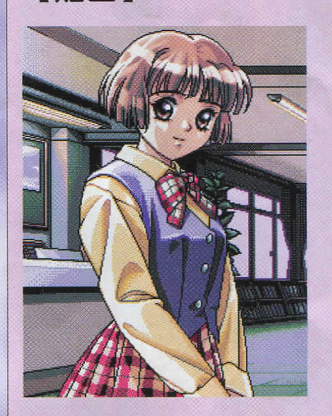
●1月6日下午1時，在八十八車站見面後到海邊去，之後，到目前為止沒有弄錯問題的話便會回自宅，進入H畫面。選擇答案時應選取「老實説（正直に言う）」和「就這樣繼續下去（そのまま續ける）」。

【移動圖表】

按照圖表和上面的指示進行便萬無一失。

都築子末(こずえ)

【貼士】



只要在初日去圖書館就可以了，大致上不會失敗的，好好地遵守約定，來回在八十八鎮中走動的話，就可以迎接大團圓結局。是個極之容易應付的女孩子。

【追求要訣】

●12月22日在圖書館中訂下約會。

●12月25日10時去網球場，訂下下次約會的日期。

●12月27日下午1時，在ATARU約會，結果會演變成無情的結局，但沒有法子。

●12月28日晚上以後在起居室中與唯及美佐子見面。

●以後，雖然被同班同學揭穿了12月27日的事情，不過，不要放在心上，在八十八鎮中周圍走動的話，便可以跟子末重修舊好。下面是她出現地點的例子之一，不過，就算大家知道也好，還是奉勸大家周圍跑跑看，否則會錯過很多精采內容的啊。

【與子末有關連的出現地點】

12月29日
自宅→天道宅→職員室
12月30日
起居室《唯》→泉美宅《泉美》→旅行代理店→白蛇池→友美宅→弓道場→保育園→明宅《明》→自宅《西御寺》
12月31日
弓道場→保育園
1月1日
西御寺宅→可憐宅
1月2日
校園→旅行代理店
1月3日
明宅→西御寺宅→旅行代理店→白蛇池→西御寺宅

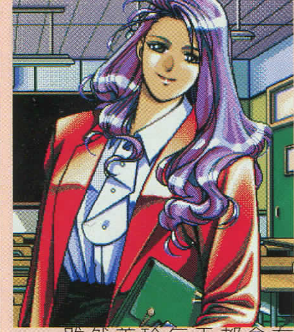
自1月3 日後她便不會再出現，直到1月5 日她會來到主角家門前，到這時，子末對你的好感度便會提升。

【移動圖表】

沒有用處，參照上記事項進行吧。

片桐美鈴

【貼士】



雖然美玲每天都會在職員室亮相，但其實只是偶數日才會理會你，在奇數日，她會為著給男朋友選禮物或拍拖等事而十分忙碌，即是説，大家大可在奇數日到處跑跑看。而在跟她變得親密方面，就非要在12月30日前3次看見她跟男朋友吵架不可，然後就要聽聽西御寺自言自話時所說的話。

【追求要訣】

●不能去旅行，因為會令你在12月30日不能到職員室去的。

●在偶數日去職員室跟她見面。

●12月25日中午過後去ATARU幫她選禮物。

●那晚，到白蛇公園去看她跟男朋友吵架。

●在12月26日的職員室中，選擇「甚麼也看不見（何も見てない）」。

●同日在主角家門前看到她與美佐子交談。

●12月27日在高台再次見到她跟人吵架。

●12月28日在職員室中為她沏茶。

●12月29日至12月30日在八十八車站中會再次看到她在吵架。

●12月31日晚上與西御寺見面，聽到關於先生的事後到酒店去，會看到美鈴被拋棄，你要去安慰她（なぐさめる），並予訂酒店的房間（予約する）。

【移動圖表】

直到12月28日旅行選擇為止也可以跟從，但不可以去旅行。

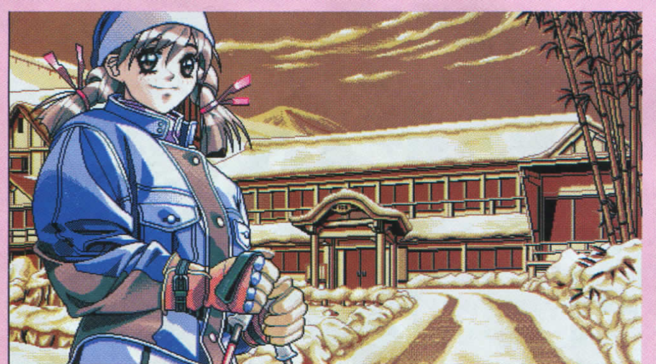


永島佐知子
永島久美子

【貼士】

當然啦，為了見這間旅館的女將和她的女兒，你非要去旅行不可。後來，久美子和佐知子會相繼來到主角家，佐知子還會來向你求助。這時，你的回應便會決定你可追求到的是佐





知子還是久美子。由於這兩人會於1月1日－1月5日間，分別在如月鎮中頻密出現，攻略起來會變得較困難。

【追求要訣】

按照移動圖表行動的話，就能夠追求得到。而根據圖表，久美子會在1月2日到訪。不過，如果能早一點，1月1日晚上來到的話，那時見面應該會更好。

以下是必要注意的事件——

●久美子來到主角家（自宅）前，你當然要選「讓她留宿（泊めてあげる）」啦！

●當你在街中見到久美子正被西御寺責罵的話。其後她便會在八十八鎮中到處走動。

●晚上久美子會來到主角的房間。

●翌晨，佐知子便會到來到主角家。

●白天，跟久美子在起居室談天。

●回到自家中，在門口見到久美子沒精打采的樣子，應加以鼓勵。

●晚上，在房間中接到佐知子「請你到酒店來（ホテルに來て欲しい）」的電話時，你一定要去。

●在酒店內見到久美子時，如果選答「說服久美子（久美子を說得する）」的話，就能將久美子弄到手；假如選「我不做那種事（そんなことはしない）」的話就會變成攻略佐知子，而如果要將佐知子弄到手的話，到最後選項你也要選同樣的答案。

●翌晨，在起居間與久美子談天。

●在兩次「阻止久美子被人引誘」和「受到佐知子道謝」後（主要是如月町發生），你會在高台等地見到久美子被流氓襲擊。

●在八十八鎮見到佐知子，聽她說「最近沒有見過久美子……（最近久美子を見掛けない）」之後，回到起居室時便會有事情發生。

●在如月車站遇到佐知子，她在等著主角歸家。

●在友美宅見到久美子之後，她便會在主角家中關著門不出來。

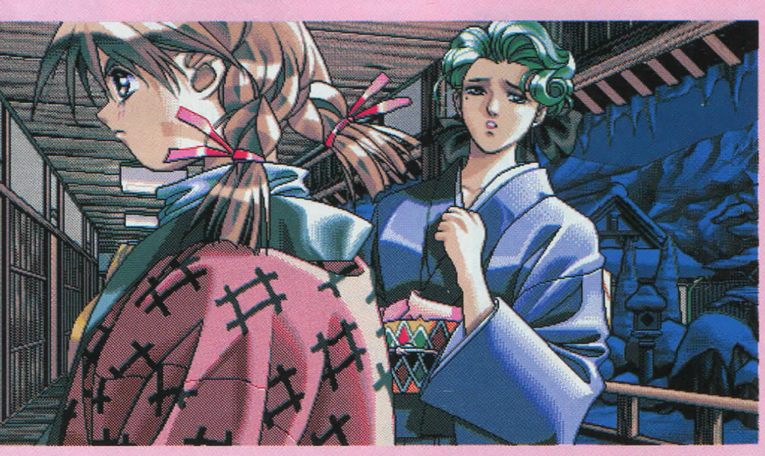
●1月5日之晚上，回到房間之後久美子就會到來。這時遊戲會根據前述主角在酒店中的行動，而決定有否與久美子親熱的場面。

●1月6日早上到起居室去跟兩人話別。

最後便只剩下示愛了，不過，你可別妄想她們會主動向你示愛。

【移動圖表】

追求久美子的話按照圖表進行便不會有問題。追求佐知子的話就得在1月3日的晚上，在酒店1818號室中依據上述提示作答。



野野村美里
(野々村美里)

【貼士】



由於她是旅行代理店的人，所以不得不去旅行，假如選擇邀請阿唯同行的話，大致上可以達成目的的，最後的關口是……一次失敗的話，聽聽夢仙人的説話就會明白。

【追求要訣】

●每日2次，在旅行代理店和八十八車站見面。

●邀請阿唯跟你去旅行。

●在去旅行的巴士中舉手「唱歌（歌う）」

（到達旅館後以滑雪練習場（ゲレーデ）→露天浴池的模式進行的話，就可以見到美里的出浴鏡頭）

●歸家後，在第二次的遭遇中，為了帶出做守衛的故事，可以提出去公寓的借口。

●元旦的9時左右（約會前1個小時）前去的話，她會圍著毛巾出來，之後有甚麼行動便由你話事了。以後依然每日見面的話她就會接收你的示愛。

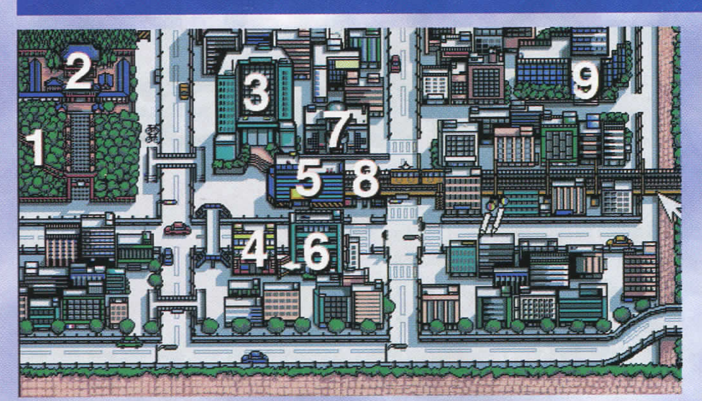
【移動圖表】

基本上照著做就能追求得到，以後，只要積極見面的話，好感度便會更加提高。



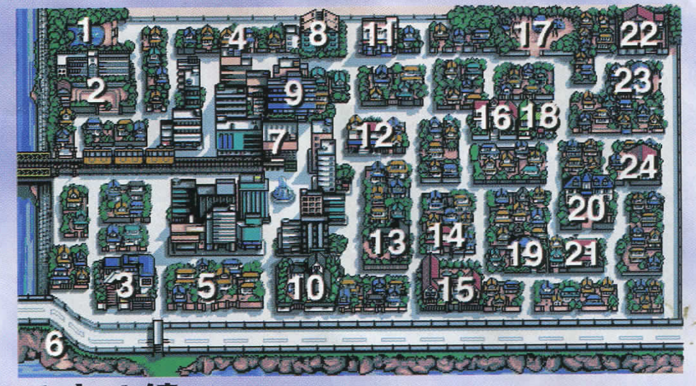


第三部 地圖集



如月鎮

1.高台 2.如月神宮 3.車站酒店（ホテル） 4.遊戲中心（ゲーセン）5.地盤（工事現場） 6.藝能製作公司VIP（芸能プロダクション）7.ATARU製作公司（スタジオ ATARU） 8.如月車站 9.電視台（TV局）

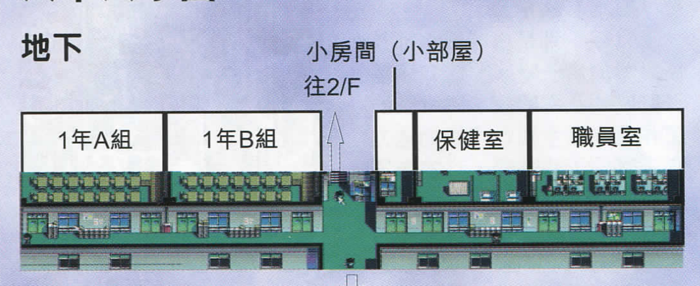


八十八鎮

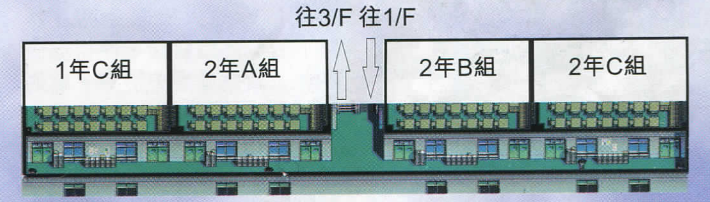
1.白蛇池公園 2.八十八學園 3.西御寺家 4.夢仙人家 5.占卜婆婆家 6.八十八海岸 7.八十八車站 8.公寓（マンション） 9.旅行代理店 10.泉美（いずみ）家 11.便利店（コンビニ） 12.洋子家 13.市民病院 14.芳樹家 15.可憐家 16.友美家 17.八十八公園 18.主角家（自宅） 19.阿明（あきら）家 20.花園保育園 21.？？？之家 22.網球場（テニスコート） 23.子末（こずえ）家 24.天道的公寓（アパート）

八十八學園

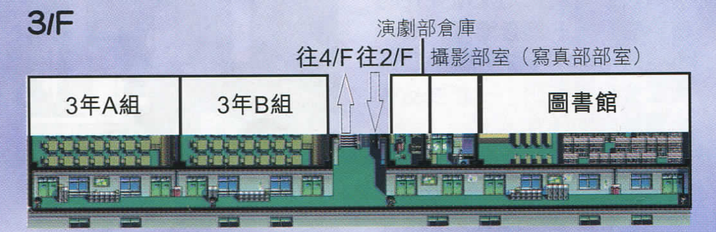
地下



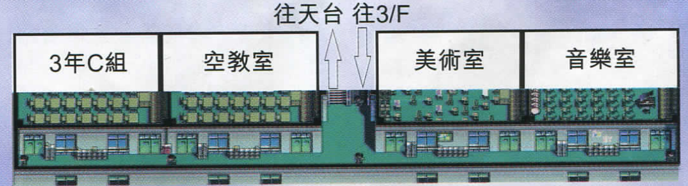
2/F



3/F



4/F



《同級生2》考究學 II

參加旅行的條件

在《同級生2》中是有一節溫泉旅行的故事的。要得到邀請參加旅行，先得在22及12月21月3日這兩天完全跟據移動圖表中有關阿明（あきら）和洋子的內容來玩，那麼12月28日晚上阿明便會打電話來邀請你。

收到邀請後，你必須邀請一位女孩子作同伴，不過，在多名候補人選中，真正可以跟你同行的只有唯、友美和泉美，而假如12月28日當天你沒有跟泉美約會的話，那就連泉美也邀請不到。

當然即使收到邀請你也可以拒絕的；而如果你正在同時向兩位女孩子展開追求，難以決定應否去旅行的話，附表中的資料可作為你的參考。

還有，雖然如果你邀請友美到溫泉旅行的話可以欣賞到很多有關她的「好鏡頭」，但到遊戲結束時你是不會追求到她的。

去旅行便追求不到的女孩子
可憐
美奈莉
洋子
美鈴
美沙

不去旅行便追求不到的女孩子
泉美
佐知子
久美子
美里

下期

「一腳踏幾船」的龍之介哥哥請注意！《同級生2》100%完全享受手冊第四部同時攻略移動日程表下期刊出





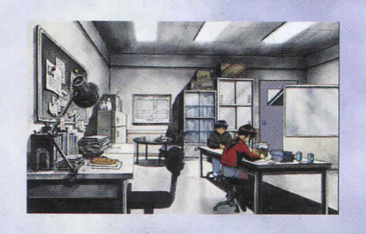
3 × 3 EYES 吸精公主

機種　：　WINDOWS（WIN/V對應）
遊戲性質：　AVG
容量　：　CD-ROM
生產商　：　日本CREATE
文　：　FUKUDA

攻略篇（下）台灣篇

筆者在上期已經為大家介紹了四川篇的攻略方法，相信各位亦欣賞過此路線的故事發展。今期將會為各讀者攻略台灣篇。

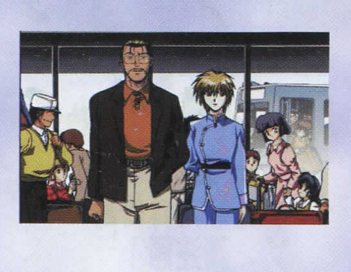
【上回提要】李鈴鈴接到一女子的電話，説四川發生了事故，同時，史提芬•龍亦通知鈴鈴在台灣了發生異變事件。八雲決定留在出版社等待進一步消息（選「出方を等つ」），於是鈴鈴便出去迎接那女子。



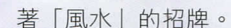
台灣之旅

鈴鈴臨出門前，囑咐八雲在印刷廠的人來取今期「妖擊」雜誌的原稿後，便得盡快和佩去台灣處理史提芬•龍的事，至於旅費和聯略的信就放在她的檯頭。她走後，八雲和佩談笑了一會後，突然有人從外面開門，看清楚原來是印刷廠的工人，八雲於是把原稿交給他，跟著便帶那封信和旅費，和佩一起到台灣去。臨走前佩還掛念著午飯要吃排骨飯呀、小籠包之類，八雲心想「從來沒見過這麼為食的『妖怪』。姑且先放下納巴魯巴那邊的事吧。」

經過個多小時的空中旅程，八雲和佩終於到達台灣。在機場裡，龍和一名女子早已到來迎接，經介紹下得知她便是今次事件的委托人－－明芳累。她大約二十五、六歲，短髮，穿著中國式服裝的貌美女子。寒喧一番後，他們便乘坐明的汽車先到酒店去放下細軟。八雲望出車窗外，發覺，台灣市面的生活節奏比起香港悠閒得多；而佩則並未受到飛機旅程的影響而疲倦，反而因窗外的景色雀躍起來。她問八雲那些密密麻麻的招牌是甚麼意思，他探頭一看，原來是寫

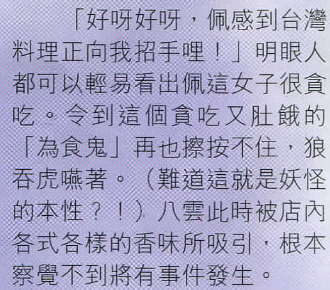






著「風水」的招牌。

「哦，那是由『風水師』所經營的店子呀。」龍向滿腦子疑問的八雲解説，風水師的工作是為僱主找尋理想的地方來安葬仙人的骸骨，目的為了令後人能安居樂業，身體健康。不消一會，眾人便抵達酒店，龍叫八雲和佩先去CHECK-IN，然後一起到酒家吃飯，到時便把這次所委托的內容和目前的調查進度一五一十告訴他們。不久他們便回到大堂會合龍和明，一起去品嘗台灣地道的美食。



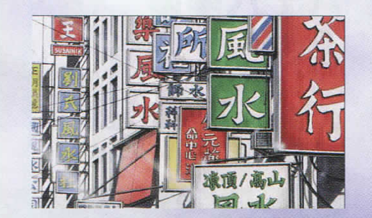
「好呀好呀，佩感到台灣料理正向我招手哩！」明眼人都可以輕易看出佩這女子很貪吃。令到這個貪吃又肚餓的「為食鬼」再也擦按不住，狼吞虎嚥著。（難道這就是妖怪的本性？！）八雲此時被店內各式各樣的香味所吸引，根本察覺不到將有事件發生。

龍：「喂，八雲，你在呆甚麼呀？」

八雲：「呀，沒……沒甚麼，哈哈。」

龍：「是嗎？你看看，亞佩好像要清檯啦。」

八雲聽完龍這句話後，感到身旁有一股“氣”－－佩正在八雲的碟中夾起了一隻蝦。









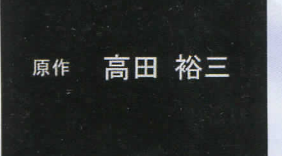


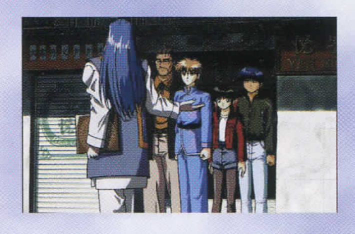
開場動畫集



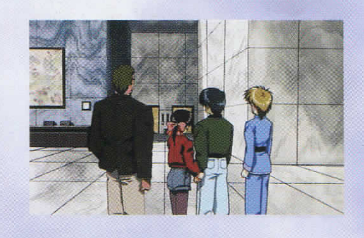


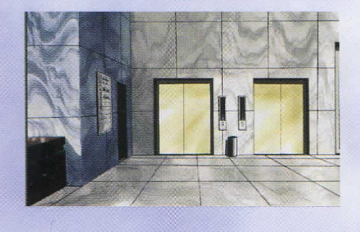
















「喂，老友，這是我的。」

「不要這樣孤寒嘛！看，你於了這麼久也沒有吃啦，不如……」

「……算了，這隻蝦就給你吧，我吃別的。」

「嘩！好呀！蝦，蝦，蝦！」佩一邊説一邊把那隻蝦放進山中。「唔！真好味！」

八雲一聽到這三個字，頓時有被欺騙的感覺——幾乎可以吃的都被佩吃掉了。「我看不見有可以吃的呀！大騙子！」八雲的哀號。

高傲的風水師——楊

眾人吃飽後（除了八雲），龍便把有關今次異變的事告訴八雲。他説大致上已經告訴鈴鈴，即大廈不知何故無端腐化起來。那棟大廈本是建築在「龍穴」之上的，至於為何會發生這異變則無從稽考。他解釋「龍穴」乃是「龍脈」和「龍脈」相交的地點；「龍脈」則是蘊藏著天地間強大生命能量的“氣”所流通的通道。他又説作為一個風水師，成功與失敗的關鍵在於能否找到風水學上的福地——「龍穴」。八雲這時大概想到這次事件應該是和風水有關，可是這棟大廈明明是建在「龍穴」之上，為何又會發生腐化事件？再者龍説在台灣風水師之間的競爭非常激烈，一次失敗足以身敗名裂，故此八雲決定要追查到底。

明告訴八雲那大廈在風水上理應沒有問題，可是不知為何那股「龍的真氣」不斷地消失，令到大廈內的人日漸衰弱，她深信在大廈內必定有事發生，所以大家決定趕快到事發現場看過究竟。剛踏出店門，便碰上另一名風水師——楊，他不斷奚落明，説她的風水差勁，並説明是仗靠其公公的聲名才有今日的成就。龍替明不值，即時反駁説這次事件與明的技術並無關。

「難道你身為風水師也察覺不到嗎？」楊聽到龍的斥責後無名火起，拂袖而去。聽明説原來楊是明的死對頭，經常為了生意而不擇手段，此舉令明很憤怒。待明平復過後，眾人便乘明的車子向台北中心街方向駛去。

腐敗的大廈

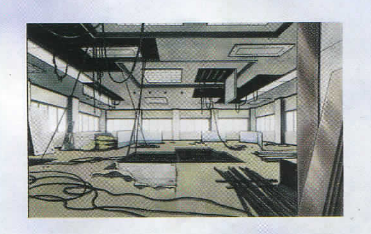
當車子一停下，便到達了那棟大廈。八雲抬頭一看，望見那大廈高十層，表面鋪滿了玻璃幕牆，設計上則和普遍的商業大廈無分別。八雲等人一進入大堂，便被四周彌漫著的臭味包圍著，那彷彿由霉菌散發出來的刺鼻氣息，令眾人感到非常不安，佩也連忙用手掩著鼻。龍説他起初還以為是通風系統出了故障，經查證後才知道不是，令他感到這件事的嚴重性。

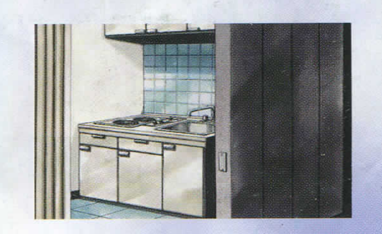
「唔……咳、咳，為何我的咳嚨那麼疼痛？」佩邊咳邊説。明説前幾天也不是這樣的，她昨天來觀察時情況也沒有這麼糟，假如再惡化下去就不敢想像。龍問八雲感不感覺到這兒有妖氣，八雲回答説沒有感覺到，而佩亦一樣。八雲説他感受得到大廈裡流動著妖氣以外的氣，明説這應該是令到大廈「真氣」停止流動的主要原因。無論如何，八雲想他應該先去找點線索，所以他在大堂內四處調查。

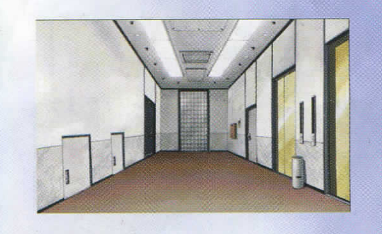
逐層調查

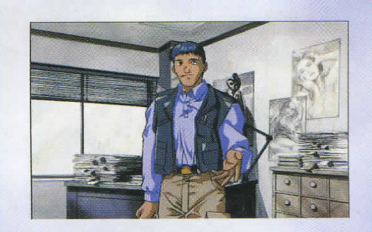
看過詢問處後，八雲便走向大堂深處的揭示板去看看。板上的空白位置很多，只有寫著四樓的偵探事務所和六樓的人材派遣會社。龍告訴八雲在這一、兩個月內共有六、七間公司遷出，所以揭示板才空空如也。難怪，有誰願意在這「死氣勃勃」的地方辦公呢？八雲問龍有否曾用辟味劑之類或更換抽風系統來驅散臭味，





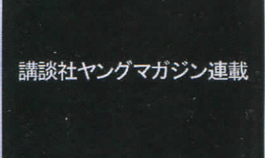


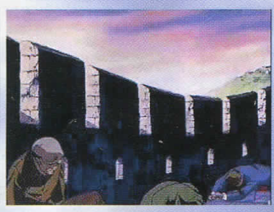








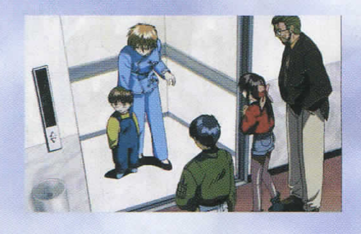




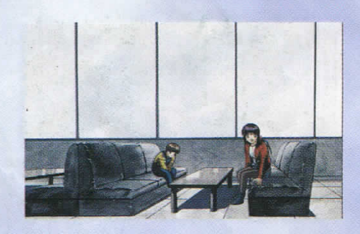




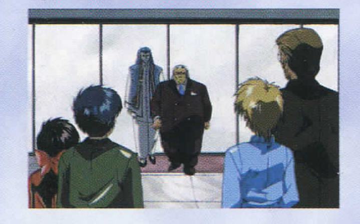














他答道甚麼方法也用過了，就連大學裡的研究人員也請教過，試圖調製出一種辟味劑，可惜種種方法都失敗了。就是這個原因，龍深信這件不尋常的事八雲可能有辦法應付，因為這次可能會牽涉到靈體之類的物質。八雲既然來到這裡，也沒有回頭的理由，故此他決定乘電梯一層一層向上仔細搜索。

正當電梯到來，大家魚進入之際，佩對八雲說她看見一個約五、六歲的男孩子在樓梯處出現。龍聽到後有點錯愕，考慮了一會兒便叫佩和明先乘電梯上去，他和八雲從樓梯上去。

在二樓是一片廣大的空間，沒有間房的空置辦公室。除了三套桌椅外，這兒甚麼也沒有，僅有的只是和下面一樣的臭味。兩人在廁所和廚房沒有發現後，便一起走上三樓。在三樓搜索過後又沒有發現，於是便再上四樓。

一上到四樓，便發現和下面顯著不同，由大房間變成了兩間辦公室。較近他們的辦公室門上寫著「偵探事務所」，另一間則空置著，另外尾房是一間雜物房。龍叫八雲先到偵探那處看看，自己就調查其餘兩間房。敲過門後，八雲打開門，看見一名男子很驚奇地坐在椅上。那男子頓然坐好，然後以推銷員的口吻問八雲是否需要幫忙。

「你想我替你找人嗎？還是想去查別人的身世？抑或是失蹤了的小孩？寵物？」八雲於是向他表明來意，不過當他說正在找尋一名小男孩時，那偵笑容立即盪然無存，幾乎連面色也轉了，「看來你不是來光顧的……」那男的說，八雲看見那男的想在他身上找生意，便不好意思地離開了。他一出去，便看見龍說他找不到頭緒。就在這時，在二人頭頂傳來了一番話。

「明！快點入來吧！」

「甚麼事呀，佩！你發現了甚麼呀？」

當八雲和龍聽見樓上佩的叫聲，便立刻跑上去看看。在五樓，八雲看見她們正在尾房，而明正在拉著一個五、六歲的小男孩出來。他不斷掙扎著，只是他不夠明大力，他被拉出來也是遲早的事。龍告訴八雲這名小孩本來是被他們交給警方看管的，但已經有五次潛逃出來的記錄，而他入來大廈後又沒有偷取甚麼，所以根本不知道他為何要千辛萬苦地潛進來。

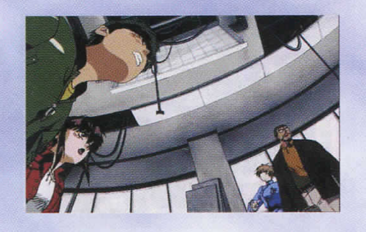
明提議先由她帶那小孩交給警察，以免他妨礙到八雲等人在上面的調查。這時佩說她也要一起帶那小孩走，因她覺得那小孩獨個兒會很悶，於是明和佩倆和那小孩一起乘電梯離去。當八雲目送眾人離開，他便和龍繼續展開調查。他們在搜查過整層後並沒有新進展，龍對八雲說若是他們二人一同行動，那麼效率便會很低，他建議八雲從六樓向上走，而他則從十樓向下調查。八雲覺得此話甚有道理，於是便和龍分頭行事。



被鎖的防火門

八雲獨個兒到達六樓，發覺這兒和下面兩層大同小異，都是有兩間房位於電梯對側。他打開儲物室，只傳來一陣惡臭，故急急關上門，走向門口寫著「人材派遣會社」的房間。他進入後，被入面的女性職員質問是否傳媒來採訪，他連忙解釋是受明委托到來調查大廈異變的事，後來該社社長梁出來，邀請八雲入其辦公室談談。八雲仔細地觀察，這個梁社長表面看上去還算善良，除了梁外，辦公室內另有三名女職員正在工作。四周還境比起四樓那間偵探事務所齊整得多。

當八雲問及梁有關這裡的







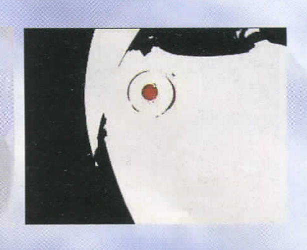




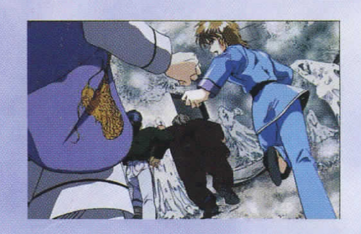












異變時，梁説他從前生意失敗，後來幸得明在風水上的協助使他運氣變好，鴻運當頭。當他得知這棟大廈是由明所籌劃，他便第一時間搬進這兒，但他現在發現明畢竟是一個人，其風水技術也未必是完美的。八雲聽到這裡，不禁感到惋惜——究竟這件怪事是否真的和這兒的風水有關，還是有其他不明因素所影響？這促使了八雲調查的決心。

和梁道別後，八雲一出房門便碰見明。她告訴八雲佩正和那小孩在一樓大堂，經過商討後明決定從六樓向下找尋線索，而八雲就上七樓進行調查，明還叮囑八雲要回到地下大堂聯略佩。

一上到七樓，八雲搜查過兩間房都沒有發現，在電梯口碰見了剛從上面下來的龍，龍告訴八雲十樓那裡的防火門被鎖著，而且電梯內通往十樓的按鈕並沒有反應，換言之只能從業主處拿取鎖匙才能通往十樓。他們因此先乘電梯到一樓和佩會合。在電梯內，八雲發現十樓那按鈕的而且確沒有反應。

到達一樓時，八雲看見佩和那小孩正坐在大堂裡的梳化上，得知明並未落到來，龍提議八雲再上八樓仔細調查，希望可以發掘到新線索，而他則從樓梯上去一層一層地觀察。和佩道別後，八雲便乘電梯直上八樓。在八樓的房間看過並無發現，他於是行出房間，這時明剛乘電梯出現。她説在大廈內並無明顯的風水結構問題，她推測可能是在大廈外出了事，八雲覺得也很合理，於是他們便乘電梯返回一樓大堂和大家會合。

大廈業主

再次回到大堂，八雲看見佩正在和那小孩玩，好不開心。她告訴八雲龍尚未出現，於是八雲便再上樓梯找龍，不久便尋回他。他們回大堂會合時，在大廈的正門有兩位男子來進入。明回頭一看，突然變得很慌張。他們到底是誰？八雲望望他們，一個是穿著西裝的中年肥胖男子，另一個是長頭髮的…………記起了，那長髮的是在中華飯店外碰過面的風水師——楊。「那穿西裝的是這兒的業主王。」龍在八雲的耳邊細聲説：

「咦，在前面的……不是明嗎？」

「王先生……」

「我們已經中止合約了的嘛，你還來這裡做甚麼？」

「王先生，請聽我講，我們確實已經中止合約，但是我的風水技術沒有錯誤啊！」

「那你來解釋這兒的事！看看，這大廈現在變成這樣，不關你事，難道又關我事？」

「這跟風水沒有關係，我現在正努力調查原因。求求你吧，王先生。我不是希望你再請我，我只是對這大廈的事負責而矣……」

「沒有這個必要。現在開始，這裡所有的事都由楊先生負責，讓他去解決這個風水上的問題。請所有和這裡無關的人離開！」

「王先生……！」

「哦，明師傅，別動氣呀。你有甚麼看漏的，就讓我來收拾吧！」楊乘機取笑明一番。

「甚麼？」八雲這時已經忍無可忍，緊握雙拳，幾乎想去狠狠的把那二人揍一頓。龍叫八雲要保持冷靜，待查出真相後便可以替明出這口氣。那兩人無視他們，施施然走入電梯內。八雲看著面無表情的明，立刻走過去安慰她，並商量從哪裡入手調查大廈外面。

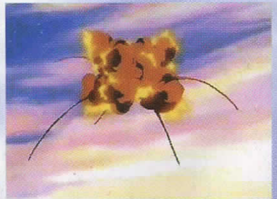
「糟了！」佩突然驚叫起來，原來那小孩趁著他們和王對話時，悄悄地溜走了，八雲想如果他走出了大廈必然會聽到自動門的開門聲，因此他斷







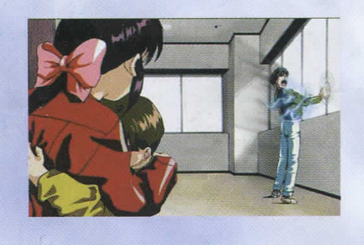
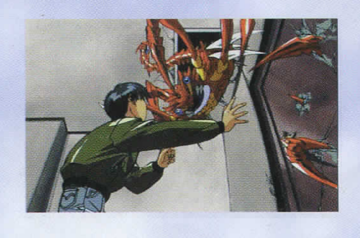


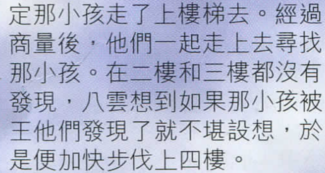




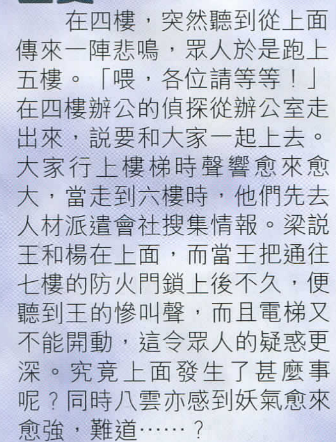


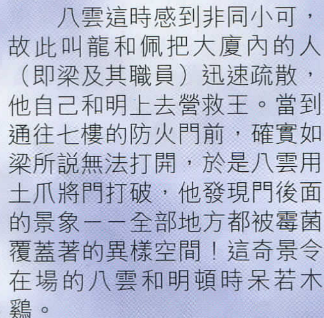


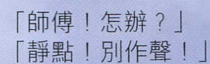





定那小孩走了上樓梯去。經過商量後，他們一起走上去尋找那小孩。在二樓和三樓都沒有發現，八雲想到如果那小孩被王他們發現了就不堪設想，於是便加快步伐上四樓。


巨變


在四樓，突然聽到從上面傳來一陣悲鳴，眾人於是跑上五樓。「喂，各位請等等！」在四樓辦公的偵探從辦公室走出來，說要和大家一起上去。大家行上樓梯時聲響愈來愈大，當走到六樓時，他們先去人材派遣會社搜集情報。梁說王和楊在上面，而當王把通往七樓的防火門鎖上後不久，便聽到王的慘叫聲，而且電梯又不能開動，這令眾人的疑惑更深。究竟上面發生了甚麼事呢？同時八雲亦感到妖氣愈來愈強，難道……？


八雲這時感到非同小可，故此叫龍和佩把大廈內的人（即梁及其職員）迅速疏散，他自己和明上去營救王。當到通往七樓的防火門前，確實如梁所說無法打開，於是八雲用土爪將門打破，他發現門後面的景象——全部地方都被霉菌覆蓋著的異樣空間！這奇景令在場的八雲和明頓時呆若木雞。


「師傅！怎辦？」

「靜點！別作聲！」

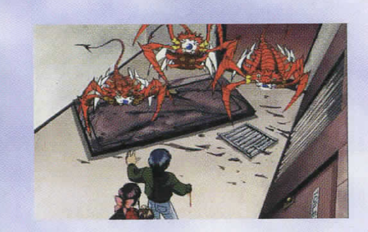
這時八雲聽到王那聲音是從尾房（七〇二）所傳來，於是他便和明踏著霉菌一步步走向王那間房。「等等，八雲！」明叫停了八雲，原來眼前的竟然是類似人而集結了強烈妖氣的霉菌妖魔！於是即時展開戰鬥。「出來吧，土瓜！」八雲一記土瓜把妖魔輕易消源，可是它竟化成無數微小的粉粒將他們包圍著。那些塵粒把他們的視線完全遮閉，他們吸進不少粉末，刺激到喉部不適，透不過氣來。

就在想辦法脫身之際，八雲被粉末中的一隻怪物偷襲。「很痛！」眼見束手無策之際，明施展了其「燃傀儡鳳笛」，燒著了那些霉菌，把它們燒得無影無蹤，只留下一堆灰燼。接著他們走向傳出王聲音的房間。一打開門，只見王從房內撲出來，另外聽見楊在叫「快離開呀」。眼見態度囂張的楊被數隻霉菌妖魔纏著，明使出「旋刃風符」，形成一道龍卷風把妖魔吹得四散。「快點走吧！」明叫眾人離去。

在離開之際，八雲察覺到明剛才只是把那些霉菌吹散，它們會融合在一起，故嚷著要趕快離開。這時那些霉菌從四方八面湧出來，於是便由走得最慢的王行頭，從霉菌的相反方向去。「危險！王先生！」明大叫，原來眼前的道路已被妖魔所擋，現在八雲可說是前無去路後有追兵，難道一戰不能避免？「各位不要停下來！」明一邊叫著一邊使出「旋刃風符」，把前面的妖魔掃走。不一會，大家已抵達樓梯，在各人離去之際，明竟然站在七樓動也不動。

「明！快走呀！」八雲叫著，但明卻說要先解決妖魔才行，接著拿出幾張符咒，使出「燃傀儡鳳符」。這時只聽見強大的爆炸聲夾雜著明的慘叫，八雲被激烈爆風下產生的熱風和濃煙包圍著。

「咳……明……」八雲眼見火勢非常猛烈，難道是明的「式神使役」失敗了，抑或是煤氣洩所做成的爆炸把明炸飛得掉下去？八雲不斷往下走，但看不到王與楊，而這時佩卻走上來，告訴八雲他們（龍等人）不能離開大廈，因為正門不能使用，而且龍亦試過不能打破玻璃幕牆逃生。八雲這時愈想愈不妥——打不開的門、打不破的玻璃，還有愈來愈強的妖氣，「結界」一詞一禁在他的腦海內浮現出來。























蜘蛛魔

當八雲再次上去找明時，他看見那個小孩正站在剛才燒得很猛烈的樓梯。「喂，這兒很危險呀！快過來吧！」那小孩好像聽不到，於是他再大聲一點叫，此時那小孩突然向上跑向八樓。走到八樓，近牆邊，八雲慢慢靠近他。那小孩看來很害怕八雲，最後由佩捉住他的手，這時他突然大叫，八雲連忙抱起二人，原來頭上天花板的冷氣槽蓋突然掉下來。在槽內出現了一隻巨大、既像蜘蛛又像蟹，包著堅硬甲殼的怪物，漸漸移近他們。

這時，那小孩驚慌得很，佩便對他說不要害怕，必定會救他出去。八雲叫佩趕快帶那小孩到下面和其他人會合，自己留下來應付那蜘蛛魔。當佩轉身走時，另一隻蜘蛛魔又出現了。八雲考慮四周環境，目前只有電梯和辦公室可以靠近，而電梯又失靈，因此八雲便拉著佩走入那空置的辦公室內。

在房內，根本連像樣的武器也沒有，而外面的妖魔正在不斷地撞擊房門，看來遲早也會被撞破。八雲在找尋逃生之路時，發現門的正對面有一扇窗戶，他連忙去打開那扇窗，但卻即時被強大的反作用力震飛，這時他的腦裡再次浮現佩曾說的「大家都被關在大廈裡」這句話。這回真的整棟大廈被結界封印了！

同一時候，八雲身後的門響起猛烈的撞擊聲，他叫佩躲好，自己獨個兒上前應付。當他小心翼翼地移到門前，忽然頭上的冷氣槽又跌下了一隻蜘蛛魔，斬斷了他的右手！雖然八雲擁有不死身，可是仍要承受人類身軀所受的痛苦。接著門外的兩隻妖魔亦破門而入，形成三隻怪物和他們對峙的局面。

此時八雲感到對手的厲害。一個不少心真的連命也會丟掉。他決定親自引開那些妖魔，並叫佩趁空隙時帶小孩逃走。他用土爪攻擊，可是那怪物的殼太堅硬，連土爪也能彈開，令到八雲被亂爪所傷。八雲在無計可施下，冒破壞樓宇結構的風險使出光牙，竟然能夠輕易貫穿一隻，他即時叫佩隨著光牙的光芒衝出去。

八雲再次放出光牙，但在擊殺第二隻之際，另一隻趁著光牙的爆風撲向他，並且深深地刺中了他的腹部。八雲盛怒地拔出其爪，向其發射光牙，殊不知它竟在命中一刹那閃開。當它再次衝向八雲時，八雲立刻用走鱗逃走，並先用土爪將蜘蛛魔固定，再以光牙擊殺它。離開時，在外面八雲看見站著的佩與小孩，和在前面的一個冶艷女性——婪妃！



初會婪妃

「無與三隻眼……。看來這裡來了礙事的不速之客。」

「就是你……，你在這大廈做了甚麼？你有何目的？」

「哼……別誤會呀。我對這棟大廈並無任何興趣啊。我要的只是在這片土地下龍脈所結集的強大能量而矣。」

「龍脈的能量……？」

「不錯。我有興趣的就只是這片土地。大廈的事，我一概不知。」

「甚麼？你說謊？」

「我說謊？信不信由你，這棟大廈是覆蓋著對人類怨恨的靈魂哀號，直到現在。說是被風水造成這狀況？真可笑。」

「你是甚麼意思？」

「這個嘛……你倒應該問問這大廈的擁有者吧。呵呵呵……」

「喂，等等！」同時間，婪妃完全消失掉。

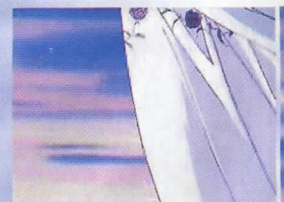
「這裡已經張開了結界。盡量在這裡活動吧！你是我復仇的貴重實驗材料……。待我充分的觀察你吧……呵呵

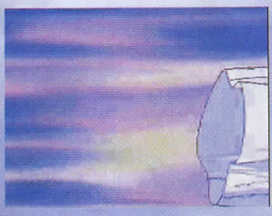




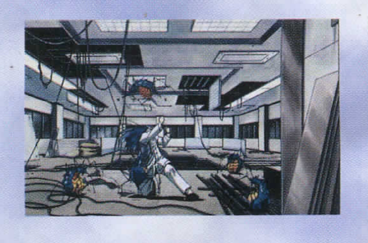


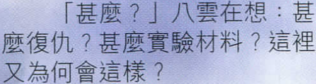


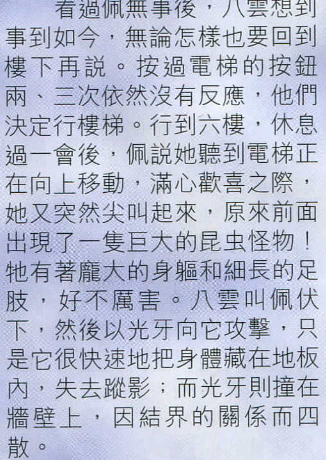




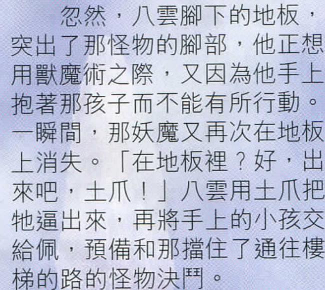



呵。」

「甚麼？」八雲在想：甚麼復仇？甚麼實驗材料？這裡又為何會這樣？


看過佩無事後，八雲想到事到如今，無論怎樣也要回到樓下再說。按過電梯的按鈕兩、三次依然沒有反應，他們決定行樓梯。行到六樓，休息過一會後，佩說她聽到電梯正在向上移動，滿心歡喜之際，她又突然尖叫起來，原來前面出現了一隻巨大的昆虫怪物！牠有著龐大的身軀和細長的足肢，好不厲害。八雲叫佩伏下，然後以光牙向它攻擊，只是它很快速地把身體藏在地板內，失去蹤影；而光牙則撞在牆壁上，因結界的關係而四散。

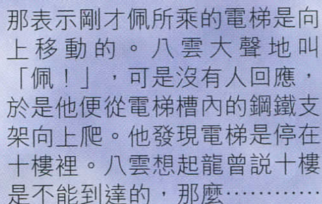
忽然，八雲腳下的地板，突出了那怪物的腳部，他正想用獸魔術之際，又因為他手上抱著那孩子而不能有所行動。一瞬間，那妖魔又再次在地板上消失。「在地板裡？好，出來吧，土爪！」八雲用土爪把牠逼出來，再將手上的小孩交給佩，預備和那擋住了通往樓梯的路的怪物決鬥。


那隻怪物實在太快了，八雲放了很多次土爪和光牙都不能命中，還被牠抓傷了。最後八雲一記光牙射穿其腹部，那怪物發出奇怪的聲音便倒在地上。同時，電梯剛好抵達六樓。當佩進入電梯時，那隻怪物原來未死，突然偷襲八雲。他叫佩先到一樓和眾人會合，待打敗這妖魔後便來會合。不久，八雲終於打敗了牠，動也不動的躺在地上。



重傷

在八雲想乘搭電梯時，他發現電梯的燈沒有亮，他不斷按掣亦沒反應，這時八雲很擔心佩的安全，猜想可能是停電，於是倆用盡九牛二虎之力把電梯門拉開。打開門後，八雲看見上面是電梯廂的底部，


那表示剛才佩所乘的電梯是向上移動的。八雲大聲地叫「佩！」，可是沒有人回應，於是他便從電梯槽內的鋼鐵支架向上爬。他發現電梯是停在十樓裡。八雲想起龍曾說十樓是不能到達的，那麼…………

八雲拼命地向上爬之際，突然整個電梯廂掉下來，把他連人帶電梯從十數米高處摔下。「咳……混帳呀……」此時八雲的意識急速轉弱，但他不能就此倒下，可是他的眼睛受了重傷，甚麼也看不到，全身骨折，內臟嚴重受創，換轉是常人早就死了。八雲現在全身都沒有感覺，唯有用取後的力量來喚出土爪，光牙等獸魔，可是不成功。過了一會，眼開始恢復視覺，身體各部分開始有感覺時，八雲再次召出土爪，終於把壓在身上的電梯廂打碎。

當他從電梯槽內側打開門到一樓大堂時，聽見龍的聲音，看清楚竟發現他們正被巨大的昆蟲包圍著。在大堂內，除了龍，還有大廈業主王和人材派遣會社的梁社長與其兩名員工。他們動也不動，雙手結印，形成一個結界，以免被那些昆蟲攻擊。這裡共有三隻很快速的昆蟲妖魔，另一邊在大堂中間有一個女子的屍體，她是在梁處工作的職員。



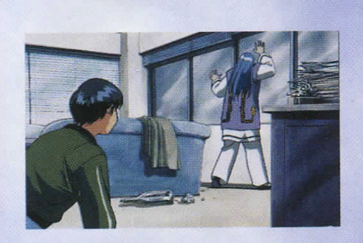
楊的實力

「危險！八雲！」龍大聲提醒八雲，說時來那時快，那巨大的昆蟲撲向八雲，在他的旁邊飛過，其速度非常快。龍說只要他們不動，那麼就不會被發現，故他叫八雲盡快逃走。八雲心知自己雖然已能走動，但體力尚未完全回復，和三隻高速的怪物作戰根本不可能，所以他立刻用走鱗向二樓方向逃走，希望可以找到營救他們的方法。

當八雲到達二樓，他坐在地上休息回復體力。他回想在

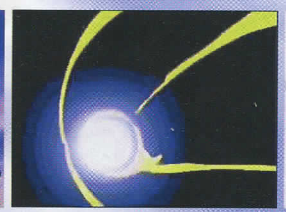






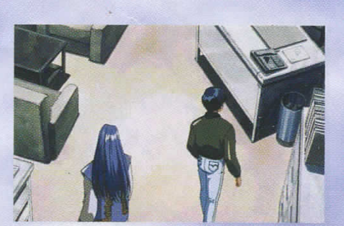


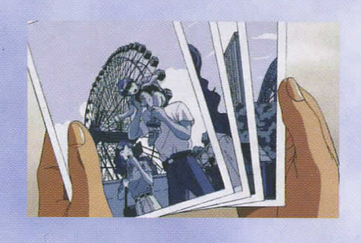
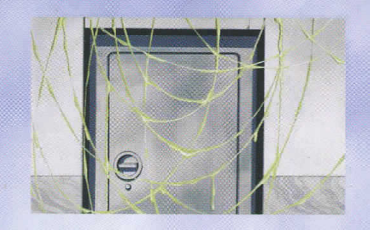









八樓時婪妃所説的一番話，令到他懷疑這裡的妖魔是她所帶來的，還有是她捉走了佩。無論如何，首先是要救樓下的龍等人。就在這時，八雲聽到有人在叫著「火華針燐射」，那把聲音是屬於楊的，難度他還未死？繼而聽到的是爆炸聲，八雲不管如何也先到三樓救人。

一到三樓，便發現楊正被五隻和一樓同樣的巨大昆蟲包圍著，八雲於是走過去幫手。打了一會，八雲發現對手非常敏捷，根本不可能命中，就在此時楊叫八雲引開它們，然後他使出「五法針縛陣」，把全部的妖魔停下來，接著由八雲將之殺死。他們接著用相同的方法在一樓消滅那三隻昆蟲。

這時，眾人見危機已過，不禁鬆一口氣，當王向楊答謝時，楊竟説「這是合約以外的事，故需另行收費」，好一個風水師，在這樣危急關頭仍是滿腦子生意的。同時梁社長抱起死去了的員工，不禁和其餘兩名下屬一起哭起來。當八雲問及王有關這棟大廈異變的情報時，王發脾氣地說他甚麼也不知道（？）現在除了佩和那小孩外，就只剩那偵探不見縱影。龍說他在跟眾人下來途中，推説忘了取重要的文件而返回辦公室去。八雲後來告訴龍明在七樓掉下街上的事，他聽到後一臉莫然，緊握拳頭在怒鳴。

八雲將佩可能是被擄走的事向龍説後，便和楊一起行樓梯上去求佩。到達三樓時，楊聽到四樓傳來聲響，得知偵探事務所是位於四樓，故此他們便立刻跑上去看看。八雲看見一隻骸骨妖魔在事務所外，他們正想上前之際，被它發覺了，並在瞬間向著二人衝來。八雲以土爪向它攻擊，將之擊碎，可是它又立即重組，無論多少次亦一樣。在他們逃走之際，它忽然一搖頭，用頭髮把二人的頸纏緊，並不斷拉近自己。最後八雲以光牙轟向其頭顱內，把它打到全碎，永不超生。

偵探的秘密

「來吧！！！」八雲聽見有人在偵探事務所內大叫，聽清楚乃是那偵探的聲音。他叫偵探開門，可是他非常驚慌，儘管八雲告訴他那骸骨已被消滅了，他依然不肯開門，於是八雲便以土爪破門。當門一打開，那偵探向八雲開鎗，擊中八雲的左眼。

「偵探先生……我們是來幫你的。快於下鎗把！」八雲喝住那偵探，只見他手震得連鎗也拿不穩，一不小心就很容易會走火，故楊小心地躲在門旁。「信不信由你！我並沒有做過壞事，我只是被委托去調查『他』的事！你應該去問問王先生……」那偵探説，後來看見八雲被射中又沒死而感到震驚，再想開鎗之際，卻沒有子彈射出，於是楊便趁機撲向他。

「我不是壞人！我不是！」那偵探做出不可思議的事——他竟從關閉了的窗戶掉下去！楊嘗試用手打向玻璃，只聽見強力的反彈聲，根本不能將之打破。那麼在一瞬間那結界突然消失了嗎？這不可能嘛。後來二人在房內搜查，終於找到了一份有關一個名叫劉曹賢的男性的調查報告。原來劉是原本居住在這地址的人。

「劉曹賢，三十五歲，出身於台南。十五歲時走去台北當見習廚師，二十四歲自立門戶，在台灣有多間飯店，二十九歲時結婚。一家包括三十歲的妻子和四歲的兒子共三人。調查日期為五年前……」看來劉和王可能有某種關係，成為此次事件的起因，於是八雲便先回一樓找王。王説劉向他借錢，由於金額大，於是便要他的土地來做抵押。他又説叫那











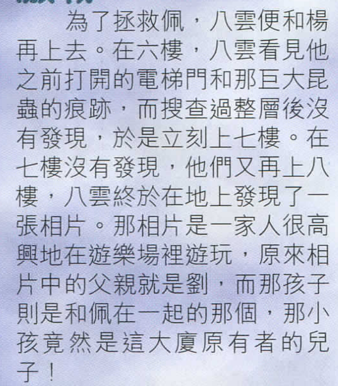






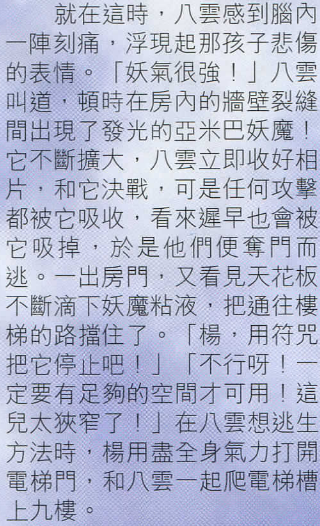



偵探去調查劉是因為那借金的數目很大，對借款人的身份作調查很理所當然。

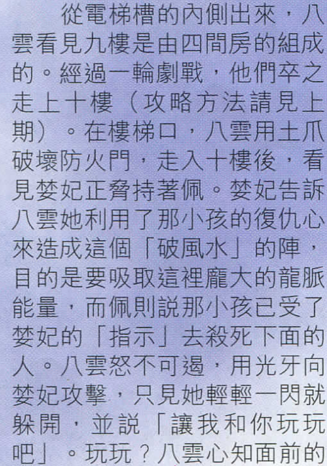


激戰

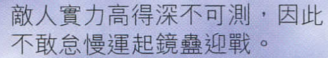
為了拯救佩，八雲便和楊再上去。在六樓，八雲看見他之前打開的電梯門和那巨大昆蟲的痕跡，而搜查過整層後沒有發現，於是立刻上七樓。在七樓沒有發現，他們又再上八樓，八雲終於在地上發現了一張相片。那相片是一家人很高興地在遊樂場裡遊玩，原來相片中的父親就是劉，而那孩子則是和佩在一起的那個，那小孩竟然是這大廈原有者的兒子！



就在這時，八雲感到腦內一陣刻痛，浮現起那孩子悲傷的表情。「妖氣很強！」八雲叫道，頓時在房內的牆壁裂縫間出現了發光的亞米巴妖魔！它不斷擴大，八雲立即收好相片，和它決戰，可是任何攻擊都被它吸收，看來遲早也會被它吸掉，於是他們便奪門而逃。一出房門，又看見天花板不斷滴下妖魔粘液，把通往樓梯的路擋住了。「楊，用符咒把它停止吧！」「不行呀！一定要有足夠的空間才可用！這兒太狹窄了！」在八雲想逃生方法時，楊用盡全身氣力打開電梯門，和八雲一起爬電梯槽上九樓。



從電梯槽的內側出來，八雲看見九樓是由四間房的組成的。經過一輪劇戰，他們卒之走上十樓（攻略方法請見上期）。在樓梯口，八雲用土爪破壞防火門，走入十樓後，看見娑妃正脅持著佩。娑妃告訴八雲她利用了那小孩的復仇心來造成這個「破風水」的陣，目的是要吸取這裡龐大的龍脈能量，而佩則說那小孩已受了娑妃的「指示」去殺死下面的人。八雲怒不可遏，用光牙向娑妃攻擊，只見她輕輕一閃就躲開，並說「讓我和你玩玩吧」。玩玩？八雲心知面前的



敵人實力高得深不可測，因此不敢怠慢運起鏡蠱迎戰。

經過一輪混戰後，看來正佔上風之際，八雲頓時感到身體非常沉重，被娑妃所攻擊的部位痛楚非常，難道娑妃的攻擊內隱藏了甚麼秘密？再過了數十回合後，八雲終於支持不住，在楊正想看看八雲的情況時，他被娑妃在背後狠狠一擊，不支倒地。八雲這時體內劇痛，手足麻痺，動彈不得。娑妃告之他是被「病魔」所感染，導致他現在那樣辛苦。

「嘗到地獄的滋味吧？無！」娑妃正在意氣風發地說。「哦……遊戲時間結束了，我的主人正在呼喚我……小子，今天你走運了，給你一次機會吧。呵呵呵……」說畢，她便隨即消失掉。



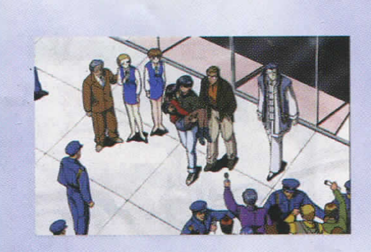
哀傷地下室

八雲走過去佩處，看到她無事亦感到安慰。佩說那孩子正在前往殺王的途中，故要盡快找到他，於是便和剛醒來的楊立即從樓梯跑回大堂。在途中聽到龍在下面說「大家快離開」，大概下面出了事。終於在二樓發現了龍等人被那些膠漿怪物包圍。當八雲衝過去營救龍時，突然那怪物向前一覆，把他的背部蝕傷。這時八雲發覺王失了蹤，龍說王在一樓眾人被襲擊時，把自己鎖在其辦公室內，以致他們要走上二樓。忽然眾人聽到在大廈內那個小孩子正在哭泣，佩便立即跑落一樓，八雲擔心佩一人行動，於是叫龍小心後便往追趕佩。

到達樓大堂時，八雲和佩看不見小孩的蹤影，但憑哭聲估計應當在附近。他察覺到辦公室的門打開了，入去後看見一個地下室，在地下室內有一扇門，開門一煞那，八雲感覺到一股膨湃的思念正在流動著（思念也會流動？）！憤怒、悲傷、孤獨……各種各樣悲慘的感覺夾雜在一起，這種感覺














令八雲立刻縮手。

「那個小孩在裡面！八雲！」

「甚麼？佩，那個小孩究竟怎樣？」

「那……那個小孩已經死了！」

「唔？！」

「我被那女人（婆妃）所捉時，她說那個孩子早已死了。他的父親五年前因無力償還借款而自殺，母親不久後又病死了……。現在所有的事都是王所編造出來的，其實他早已殺死了這孩子！這孩子比誰更寂寞、更孤獨、更空虛、更需要關懷……無論怎樣，我也要去幫他！」

就在這時，他們二人腦內被「恐怖」籠罩著，使到頭痛得裂開一樣。八雲想說服佩不要走近那扉門，可是她為了那小孩的悲慘事感動得流下豆般的淚珠，這令八雲鼓起勇氣，打開那扇門。

當八雲一鼓作氣進入房內，忽然被房內湧出的超強勁氣壓弄得透不過氣，同時看見王帶著「恐怖」的表情躺在地上動也不動，似乎死了。這時，那股「恐怖」再一次侵入腦內，令他們非常痛苦。「八雲！不要恐懼！你甚麼也沒有做錯過，不用怕呀……」八雲只聽到佩的聲音，接著二人痛苦地狂叫，突然所有的思念消失……

《男孩：媽媽……爸爸……你們在哪裡？不要丟下我一個孤寧寧呀……我現在就過來啦……你們會不會迎接我呀？我……我……嗚！》

在漆黑之中，只剩下那小孩一人在痛哭。八雲看著袋裡的相片——一家人融恰地生活，非常幸福，依希從裡面可看出這小孩對其父母的回憶……。佩慢慢走近那小孩，搭著他的肩，慨嘆悲劇的終結。八雲看見他不斷流出思念的眼淚，接著開始失去知覺，最後隱約看到那孩子在視線內消失……

告一段落

「八雲，起身喇！」不知睡了多少小時，八雲被龍喚醒。他這時已感覺不到大廈內有任何妖氣，而佩就帶著淚光睡著了。大廈內的結界亦隨之消失，八雲便抱起佩行出這「惡夢」中。幾日後，警察在大廈的地下室內發掘出由植物根部包圍著的小童骸骨，經調查證實這遺體是屬於一個三年前報稱失蹤的小孩劉曹德（當時五歲）——劉曹賢的兒子，於是這次事件在真相大白之下落幕篇。最值得慶幸的，就是明芳累在七樓被爆風拋下街後能夠奇蹟地生存。在交代妥一切後，八雲和佩倆準備乘飛機回香港。

台灣事件後——新的四川篇

在台灣的機場內，八雲先打電話回香港向鈴鈴報告，可是妖擊社的贊助人黃夫人告訴他鈴鈴自去四川調查後就音訊全無，故此八雲便和佩直接去四川作調查。在直升機上，黃夫人的手下朱和青告訴八雲鈴鈴是去調查有關返老還童泉水事件。

一入到村內，納巴魯巴立即出來迎接。到達月花的家時，納巴魯巴將他與及其餘兩名僧人用精神力打開結界讓月花出外求救的事全盤托出，並告之不能用直升機飛離這村，因為他們曾嘗試用鴿子向外求救，可是最終鴿子都飛回村內。八雲決定先到命晶泉找鈴鈴。

眾人到達命晶泉後，看見鈴鈴和月花從祠裡出來，而八雲知到小孩子模樣的月花竟是二十歲的人，不能不信命晶泉的事。在說過這兒所發生有關村內築了結界令進村者不可再出、村民不論喝過命晶泉的水與否也會愈來愈年輕和經常有嬰兒被抱走的事等異變事後，鈴鈴說在祠內的祭壇下找到一卷名為「命晶泉緣起」的古文獻。

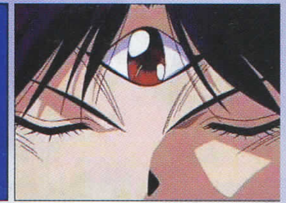



在離開之際，突然出現一隻怪獸。鈴鈴將八雲向前一推，說「男性應該保護女性」，叫八雲去應付它，只是它的級數和「無」根本不能相提並論，三個回合便收工。（說真的，有誰願意保護那個混帳！）大家先回到田中集落，鈴鈴說納巴魯巴拿了古文獻到芳養瀧村長那處把它翻譯，而她自己則在整理這裡所發生的事的資料，用來作為「妖擊」的內容。她又叫八雲先去搜集情報，於是八雲便和佩、月花出發……

＊各位讀者如果有看過上期四川篇的攻略，就知道往後故事大致的發展。筆者就讓各位聰明的玩家親手去解破這個故事精采的遊戲吧！

三隻眼：奇化光線









艾法尼雅戰記

ELFARIA II

攻略篇 VOL 2　　BY:J.J

機種：超級任天堂	價格：9980日圓
製造商：HUDSON	容量：16M
遊戲性質：RPG	



離開了妖精之遺跡後，數人來到了基亞之村。一進入村中，便遇上了神出鬼沒的柏沙。

柏沙：『嗨！是我呀，柏沙大人呀。史路菲的寶物有用嗎？嘿！就給了我吧！……說說笑罷。其實我是聽到一些有趣的事情，想來告訴你的。有一位從札札回去水之國卡拉娜的旅行人仕，被神官們捉住了。那個男人會是叛軍嗎？詳細的情形你最好還是問這條村中那位在養花(*116)的小朋友好了……雖然他是個很怪的孩子……算了，反正又不關我事。好了！我要去工作了！今次我要潛入傑斯多的研究所中，我有點想要的東西在那邊啦，拉蒙那個傢伙……就此告別吧！有緣的話會再見面的！』

柏沙離開後，四人開始在研究剛才他所說的話……

妮沙：『旅行人仕……是指要將（增壓）帶回水之國卡拉娜的占姆呀！』

基巴：『找那個孩子出來看看！』

首先，是到鎮內的各處收集情報，這時第一個目標是這村的記念碑……

記念碑：『基亞之村是胡柏拿博士｛*117｝拾到仍是嬰兒時的柏爾大人的村子。』

男：『你聽到了嗎？傑斯多的研究所雖然是由基杜拉所建造……但那裡的神官們似乎想起來反抗基杜拉。』

女：『這個家的媽媽就只會叫兒子去工作……真是個過份的媽媽！』

女孩子：『百厭的小孩子會被送到傑斯多托兒所的！我不會百厭的了。』

男孩子：『我是獵人的見習生！在瑪卡魯森林｛*118｝的魔物雖然似乎帶著很好的道具，但實力未夠的我還未能將它帶回。』

獵人：『雖然我必須要去瑪卡魯森林捉融合獸｛*119｝……但實在不是很願意……』

女：『從這裡往北走是瑪魯卡森林，家裡的人都打算去那裡……在那森林之中有一種稱為融合獸的生物……傑斯多的研究所下了訂單要求得到牠。』

男：『再往這邊走是基亞之谷｛*120｝了。不過，雖然谷的另一面就是傑斯多……由於這個谷的魔物非常厲害，暫時還是不要去好了……』

村子左方的洞穴B是通往傑斯多的，就如那名老伯所說般，現在仍不是進入的時機，這時四人來到了村子中央的洞穴B，找到了一朵人面花……

花：『好肚餓呀……』

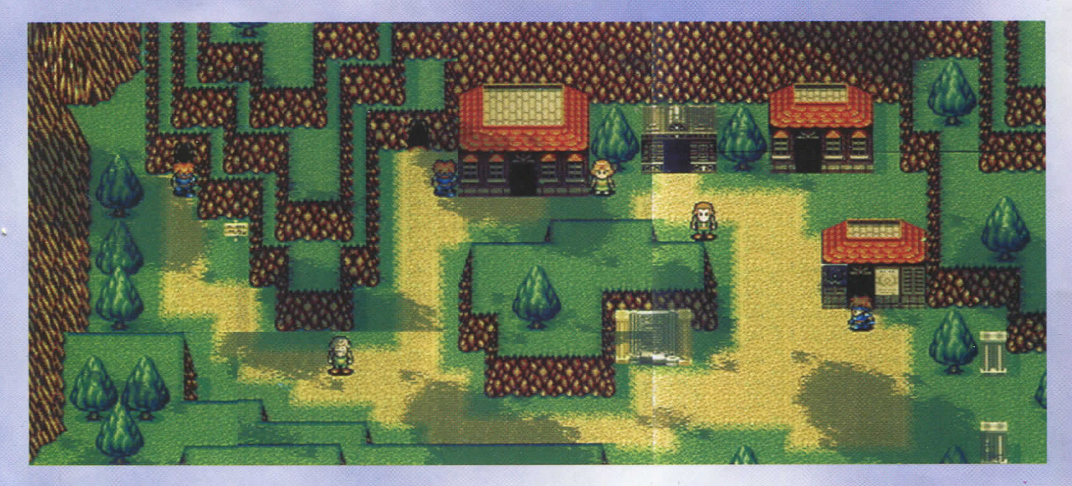
小孩子：『這是從瑪卡魯森林帶回的……是我的朋友呀。不要告訴大家知啊……』

這時候，小孩的媽媽亦來到洞穴之中

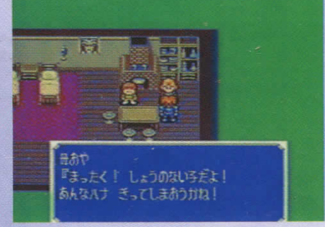
媽媽：『又在這種地方偷懶了！真是一個無藥可救的懶骨頭！快點回去吧！』

小孩子：『對、對不起呀，媽媽！』

那名小孩就這樣被他的媽媽帶走了，四人於是亦跟著走了出去，





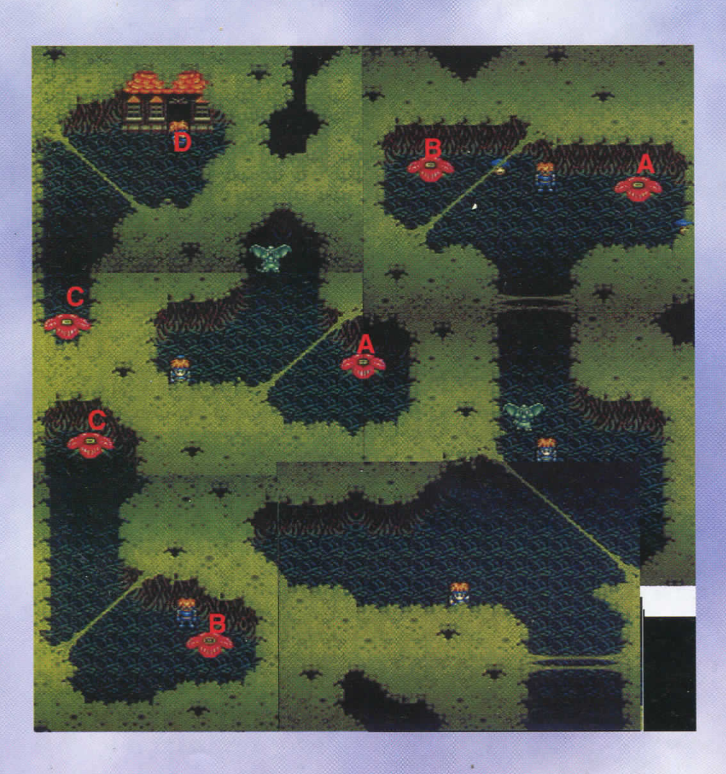


進入了在洞穴旁的房子C。
媽媽：『真是的！無藥可救的孩子！竟然和花在一起！』
小孩子：『呃？捉去了旅行人仕的人？那是札札的拉蒙先生嘛。拉蒙先生很有型的呢！他是在傑斯多研究魔物的！我也希望可以成為魔物的研究者……』
媽媽：『有那麼多時間説話的話便快點動手吧！啪！！』
小孩子：『呀！媽媽，對不起呀！』





看來要到瑪卡魯森林一趟才能了解事情的真相，於是四人離開了基亞村往上走，來到了瑪卡魯森林……
融合獸：『碰碰小草菇的話，轉移的花便會打開了，PU』
就如那一隻融合獸所説般，四人首先來到一間房子，取得了寶箱內的增壓石｛*121｝，跟著是來到一條隧道中
記念碑：『愛之隧道，記念了湯馬斯與天娜的愛。』
離開隧道後，四人看見了一場追逐戰
獵人：『喂，等等呀，融合獸！！』
融合獸：『不要呀PU！！』
獵人追了很久，但始終就是追不著
獵人：『呼…………』
融合獸：『PU！！』
獵人：『好倦呀……融合獸、算了，我還是回去基亞吧……』
融合獸：『好忙呀，PU』
這地方的花並沒有轉移能力，但卻藏著不少好道具，不過這裡暫時已沒有甚麼線索，於是四人還是先回到基亞之村找那名小孩，只見在屋外的那名女性這樣説著





女：『這間屋的孩子的媽媽……今次似乎不知去了那裡，留下了兒子…真是太過份的媽媽！』
小孩子：『嗚……我已經不用再工作了……這都是全靠朋友幫助的。』
走到那人面花的洞穴，向那花説話時……
花：『PU，好難食呀！』
那小孩的媽媽竟然是在花裡！





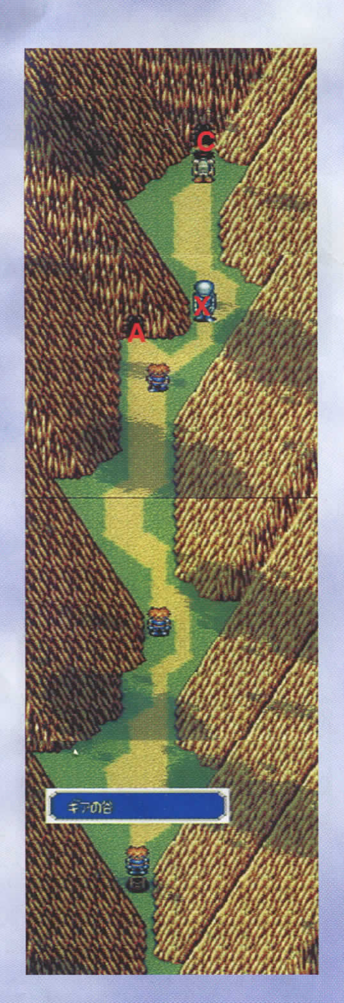
媽媽：『我不會再原諒那孩子的了！我要將他送到傑斯多的托兒所！呃，這是我所帶著的東西……就送給你們吧！是小小心意』
這位媽媽將一柄硬斧｛*122｝留下後便先離開了，四人當然是馬上跟著回這對母子的家看事情的發展吧（真八卦……）。
媽媽：『真是很對不起了，我以後會對孩子溫柔一點的。』
小孩子：『對不起呀，媽媽……沒有了媽媽我覺得很寂寞啊……』
媽媽：『唉，你這孩子真是……媽媽也是有錯的……』
這邊看來是大團圓結局了，跟著是先看看村裡有沒有甚麼新的情報……
男孩子：『奪去了札札的叛軍使用了（增壓）呢，不過（增壓）不是不可以用的嗎？』
獵人：『唉！沒有捉住融合獸，不可以去傑斯多的研究所了。始終傑斯多的研究所就給人一種不舒服的感覺……不過，為何他們會想得到像融合獸那樣的生物的？難道他們也有在進行（融合）的研究？』
女：『放棄了融合獸實在太好了！因為捉到了的話，便一定要去傑斯多才可……雖然要傑斯多的話只要通過基亞之谷便可，但那裡似乎滿佈了強大的魔物，而且更有傳聞説那些魔物是由傑斯多

的魔物工場中製造出來的。』
男：『若是要去傑斯多的話便要小心一點啊……』
走進村子左方的洞穴後，終於也要踏上這個危險的基亞之谷了，這裡的敵人由於是屬水性，用土系的隊型會較有利。另外，途中不少分叉路都能通往裝有寶箱的房間，所以是值得全部走一趟的。

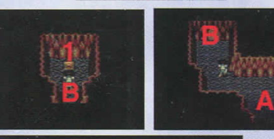


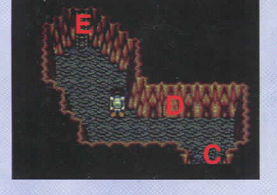
1　チャージストーン
2　はやさのお守り
3　圓月刀
4　チタン
x　ブルーパペット

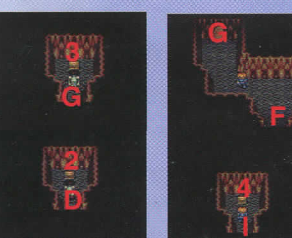


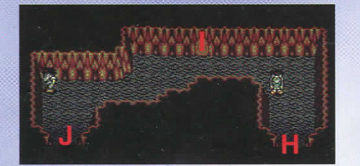


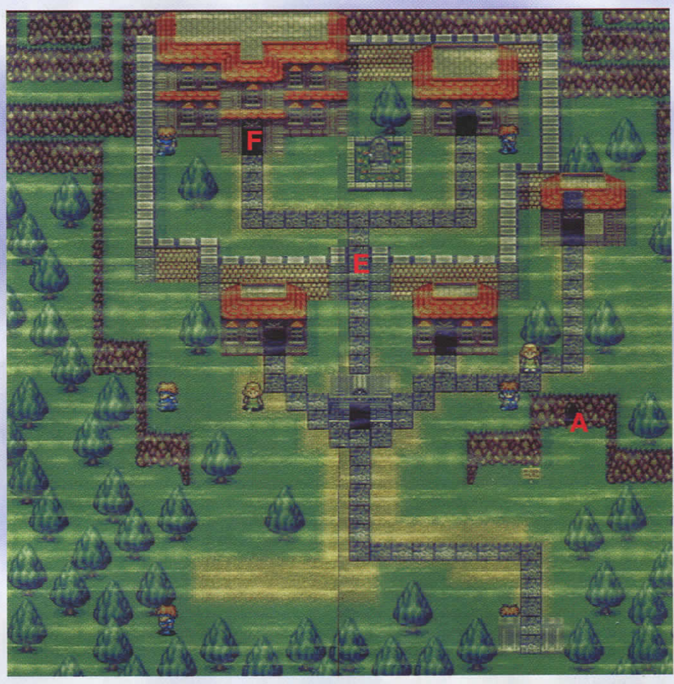


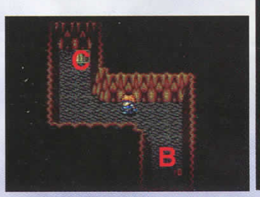


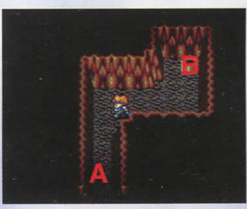














來到傑斯多的地區後，首先會來到傑斯多的圖書館。
告示牌｛*123｝：『危險！小心魔物！前面是魔物工場，嚴禁進入』
女：『很快拉蒙大人便會向羅瑪進攻的了！拉蒙大人會成為大神官的！太好了！』
女：『基杜拉的魔物工場就在山的另一邊，但工場及研究所都已被拉蒙大人攻佔了！』
女：『家裡的人雖然每天都在工場裡盡力工作……但看來每天都非常忙碌。』





男：『山的另一面是禁斷之森林，最近，森林似乎在急速的移動……希望不會是要發生甚麼事情的先兆就好了……』
男：『拉蒙大人是將羅斯及札札解放了的叛軍領袖呢，說不定會是像柏爾大人那樣的勇者。』
正當四人踏進E點時，卻看到了不少熟悉的面孔……
Dr.達羅斯：『應該可以製造出更厲害的魔物的！（闇之魔物）亦只不過是一個開始吧……唔？呃！你是撒拉曼迪斯！』
撒拉曼迪斯：『達羅斯博士，很久不見了……讓我還想你去了哪裡呢，原來是和拉蒙一起在偷偷地行動，你們真的是要和基杜拉大人作對嗎……你這個只是會製造些垃圾魔物的冒牌博士！還未有所覺悟嗎？』
Dr.達羅斯：『哼！……我只要可以自由地進行研究的話，跟隨甚



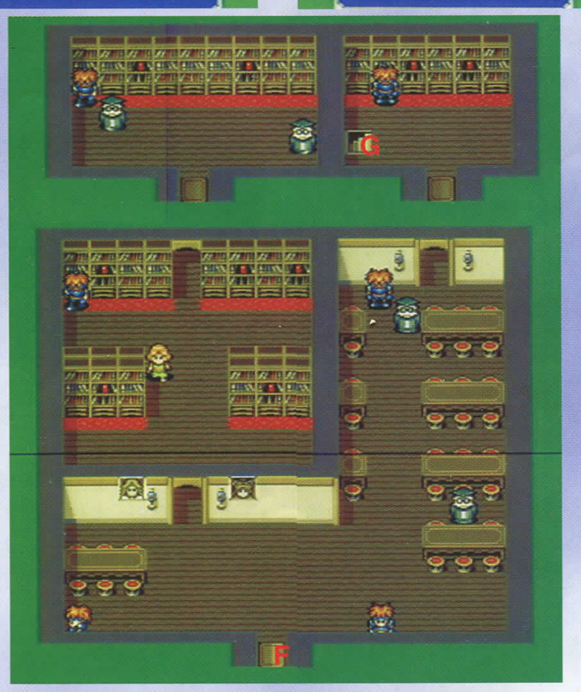




麼人都可以的！拉蒙並非像基杜拉那樣只要普通的魔物便可滿足的膽小鬼！這個稱呼我這天才博士為冒牌貨的無禮傢伙！你只是像魔物的渣滓一般吧！』
撒拉曼迪斯：『你咪走！』
Dr.達羅斯：『嘩！』
撒拉曼迪斯：『竟然說我是魔物的渣滓！！』
在追看下半場之前，首先是到右邊的托兒所收集多一些情報……
女：『16名勇者之一的法美雅大人曾經是這間托兒所的老師，假如法美拉大人仍在生的話，相信不會讓這種地方建魔物工場的。』
女孩子：『妮娜姐姐不來這裡玩了嗎。』
女孩子：『我的爸爸是製造魔物的，很快便會完成厲害的魔物了！』
男孩子：『最初成為大神官的卡拉蒙大人也是這間托兒所的畢業生。我也會成為大神官吧！』
在書架上，你會找到一本（妖精之歌）｛*124｝
（妖精之歌）
『水是清澈、火是燦爛、土是翠綠、風在歌唱，美好的艾法尼雅，那個受到祝福，翠綠而美好的艾法尼雅，令人回憶的妖精之國。』
跟著是走到左面的房子，繼續看剛才那事件的下半場……







撒拉曼迪斯：『達羅斯！混帳，去了哪裡呢！說我是魔物的渣滓！到底是甚麼一回事了？嘿，唉，去工場的話便會知道了吧……我就要看看你們到底在搞甚麼鬼！』
撒拉曼迪斯離開後，四人走進了房子之中
博士：『剛才的傢伙……是基杜拉4魔神官的其中一人……撒……撒拉曼迪斯呀！』
博士：『後面的入口是基杜拉在製造工場時所發現的，以圖書館作通道，實在是太過份的傢伙了……不過，全靠這樣才能找到隱藏了的房間……在這個圖書館中，似乎還有隱藏了的房間啊。』
女：『真是頭痛了……孩子們玩捉迷藏，不知躲到那裡去了。』
博士：『你知道亨寶沉沒了的事件嗎？那是基杜拉與水之神官尼路多權力之爭的結果，我從在這鎮的研究所中一位叫比達的博士那裡聽了有關的事，寫了一本叫（亨寶事件）的書。』
博士：『這個房間是在100年前由索那所發現的秘密房間，在這個圖書館中的某處，似乎還有據說從（魔法戰爭）時候開始就已經存在的秘密房間……』
在前往下一層之前，首先是看看在這一層的書本……
（祖沙魯王的末日）｛*125｝
『艾法尼雅王祖沙魯在波亞之鎮迎擊莫拉尼亞軍，不過，艾法尼雅軍的主力已經因為達魯根將軍｛*126｝的背叛而崩潰，艾法尼雅軍被破，祖沙魯王被捉住了。祖沙魯王被稱為是劍術的（高手），斯拉魯把祖沙魯和魔物黑英雄｛*127｝在波亞的神殿中決鬥，據說祖沙魯王不一會便被黑英雄所打敗，這是龍之年風之月23日所發生的事情。』
（索那之戀1）｛*128｝
『本來是莫拉尼亞魔法使的索那，愛上了莫拉尼亞的公主莉斯雅。』
索那：『莉斯雅大人！請妳無論如何也接受我的心情吧！』
莉斯雅：『索那！不要令我煩惱吧！我的婚事早已決定好的了。』
『莉斯雅公主嫁到艾法尼雅王祖沙魯那裡去了，索那在婚禮途中突然闖進，咀咒了2人的結婚，索那因此招來了莫拉尼亞王的憤恨，被趕出了莫拉尼雅……待續』





（莫拉尼亞帝國史）｛*129｝
『魔法之王國莫拉尼亞，本來是個只有（火之聖地達崗）｛*130｝和莫拉尼亞為領土所構成的小國，在龍之年，莫拉尼亞的斯拉魯將軍發動了政變，當斯拉魯攻佔了莫拉尼亞後，便馬上向艾法尼雅進攻。當時，莫拉尼亞魔法使的索那大人，將身為勇者的斯拉魯打倒，解放了莫拉尼亞和艾法尼雅，科尼士捷那｛*131｝及卡拉那都稱讚索那大人，將國家讓了給他，就這樣，索那大人就成為了統治世界的莫拉尼亞帝國的皇帝……這本書中發現有曾被索那改寫過的地方，將斯拉魯將軍打倒的，據說是16名勇者，那就是柏爾大人他們了……亦有人留下了這樣的傳說，但斯拉魯將軍被16名勇者打倒，是柏爾大人在生時的事情，這只有說是一個謎了……』
（艾法斯魔物製造工場）
『在（魔法戰爭）的時代……人類製造了魔物與妖精戰鬥，總





之，人類就是建造了魔物製造工場，那地點就是在艾法斯。索那的信徒約比那斯及亞古．烏爾所開動了的，就是這個古代的魔物製造工場，不過，工場爆炸了。禁斷之森林就是因為那（爆炸）而誕生的……』

（亨寶事件）｛*132｝

『水之聖地亨寶沉到海中的（亨寶事件），仍是令人記憶猶新……當時在爭奪大神官之位的禁止廳長官基杜拉與水之聖地的神官尼路多｛*133｝在激烈的爭奪著，在（事件）之後，成為了大神官的基杜拉這樣的發表了：』

『水之神官尼路多在（融合）的研究中，因為失誤而令水之聖地沉沒了……』

『不過，在（事件）之中，史格大學｛*134｝中，一位研究（妖精）、叫比達的學者，在無緣無故的情況下失蹤了，似乎比達博士是在秘密地作（融合）的研究的，知道這件事的基杜拉於是威脅比達博士，把聖地的（水之標記）｛*135｝和不知甚麼（融合）……亦有人是這樣流傳的。』

（索那之戀2）

『被趕出了莫拉尼亞的索那，有一段時間是在大陸中流浪著。跟著他知道了在傑斯多的圖書館中有被封印了的古代魔法書，於是便將它偷走了。索那唆使莫拉尼亞的斯拉魯將軍發動了政變，斯拉魯更拉攏艾法尼亞的達魯根，連艾法尼亞亦佔領了。索那在艾法斯城裡找尋莉斯雅……但卻沒有找到。莉斯雅王妃去了哪裡，到現在仍然是一個謎。索那雖然因為記念莉斯雅而四處豎立了莉斯雅的像，但卻不知為何在後來將這些像全部毀掉了，其後，索那與16名勇者合作將斯拉魯打倒，成為了莫拉尼亞的皇帝

待續』

正當四人走到下一層時，又再遇上了達羅斯博士了





Dr.達羅斯：『好像有甚麼人的腳步聲……是撒拉曼迪斯來了嗎！……不可以由正門回工場了……沒有辦法，從後門去吧！』

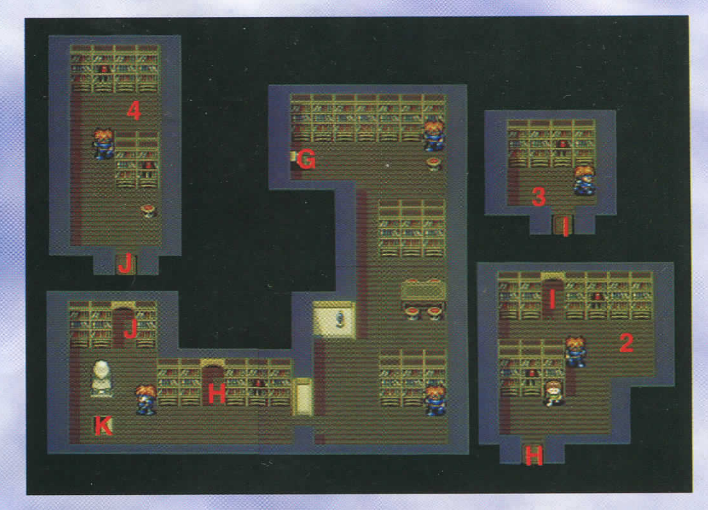
就在達羅斯經過一個書架時，他突然停了下來……

Dr.達羅斯：『唔？我好像聽到小孩子的聲音……是在這個書架的另一邊嗎？難道有秘密的房間？唔！現在不是幹這種事情的場合……要快點才可以了！』

四人在走到達羅斯剛才說有隱藏門的書架那處之前，先去看看書架上的書……

（森林的秘密）｛*136｝

『當世界仍是剛開始時，世界是被森林所包圍的。由於世界仍未穩定，森林便將世界支撐著。在森林中出現了LA，在森林中誕生了各式各樣的（東西），人類、古尼夫族以至魔物都是在森林中誕生的。說不定我們妖精族也是在森林中誕生的　杜拉比斯傳



記｛*137｝』

調查圖中書架的位置，便會發現一個隱藏房間

男孩子：『嘩！被你找到了！』

這孩子並不會給你甚麼好東西，倒是你可從寶箱中得到道具。除此之外，亦可從書架上找到關於（究極之武器）的書……

（究極之武器）

『以（融合）所製造的武器，是否沒有極限的呢？我發現在（融合）之中是存在著究極之武器的，我將之命名為（夢幻十字）｛*138｝，這是擁有LA之力量的最強武器　杜拉比斯傳記』

（聖從古尼夫）｛*139｝

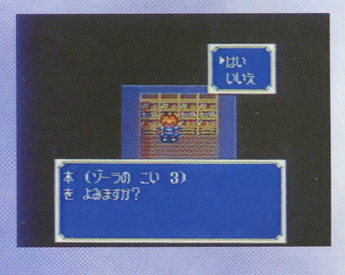
『在莫拉爾的南方面，有一種叫做古尼夫的奇怪生物建了村子在居住，在妖精的傳說中，古尼夫是聖從的身份，據說在古尼夫族中，有時會出現能自由操縱LA之力量的人。傳說的妖精王艾撒多據說在得到力量時也是得到了古尼夫的幫助的……』

跟著，是走到J的隱藏房間，在那裡可以找到（魔物製造之書）

（魔物製造之書）

『世界是由LA所構成的，大地、樹木、人類以至妖精都是由LA所創造的，而魔物也是由LA所生的。LA有創造的力量，亦有破壞的力量，至於會產生出甚麼，便要由LA的4種力量的編排而定了……這本書是柏爾大人從索那手上取回，還給圖書館的東西。』

（索那之戀3）

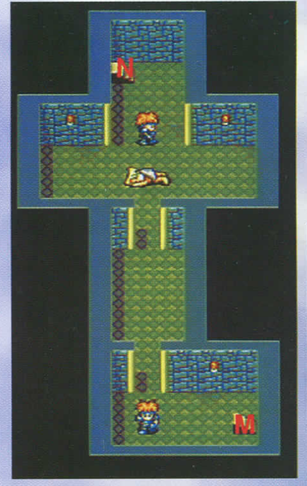




『在艾法斯城，柏爾終於將索那趕到絕路。索那敗了……索那拼盡最後的力量製造了（莉斯雅之像）才敗下來』

索那：『成為了艾撒多的我竟然會敗下來……但是……這樣我就可以去一個沒有莉斯雅的世界……一個沒有莉斯雅的回憶的世界了……因為，相信莉斯雅會在天國吧……而我就要下地獄去了！將索那打倒了的柏爾，將這個作為了記念莉斯雅的物品　完』

但找遍各房間也找不到達羅斯，原來當你從上方和柏爾的人像，秘道的入口便會出現







走到了M的那一層時，突然有一隻紅色傀儡走出來襲擊四人，但到打敗了他後，才發現……

柏沙：『是你們嗎……嗚……混帳！真是我柏沙大人一生之不覺了！本來我是想奪取拉蒙那傢伙最重視的柏爾之劍這武器的……但卻弄成這樣！實在是太掉臉了……嗚……那個叫占姆的傢伙，好像被闇之魔物捉去了……嘻嘻，反正也要變的話，我倒寧願變成闇之魔物了…………嘿……我只是睡一會罷……有時間擔心我的話，倒不如擔心自己的事好了……嗚…………』





從O的出口離開後，四人又遇上了另一人

『呃！……是你們嗎！』

占姆：『是我呀，占姆呀！』

基巴：『占姆先生！聽說你被（闇之魔物）捉去了的……』

占姆：『的確是這樣的！本來我是被捉去做新的魔物製造機的試驗品的……但我被一位叫比達的博士救了，不過……比達博士卻代我……拉蒙是個可怕的傢伙！他是為了不讓我帶著的（增壓之書）可交到水之國卡拉娜的叛軍而襲擊我的！』

基巴：『拉蒙這傢伙！……他打算幹甚麼了？』

妮法：『拉蒙一定是覺得必須要由自己打倒基杜拉才可了！如果是被叛軍打倒了的話會很麻煩的！』

基巴：『為甚麼？』

妮法：『因為他想自己成為勇者了！』

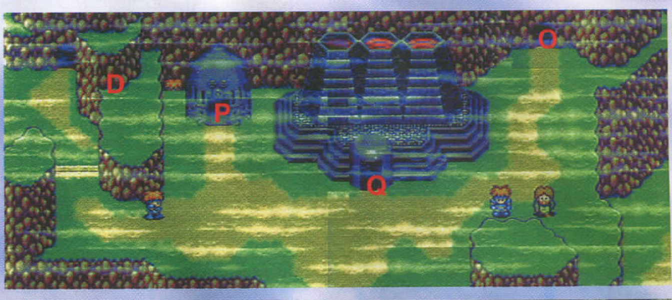
占姆：『幸好比達博士將（增壓之書）奪回了……我很擔心博士會受到怎樣的對待呀！求求你們吧！請去救博士出來吧！』

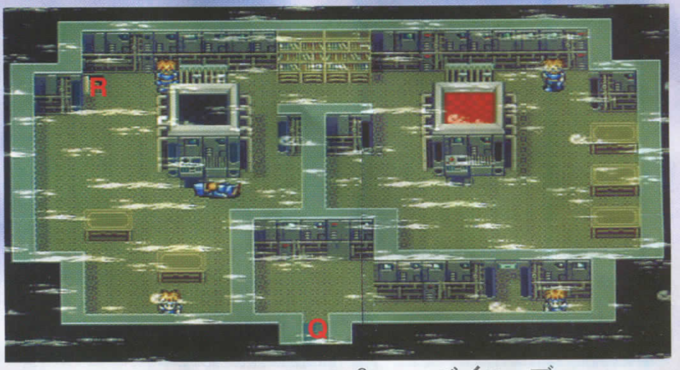
基巴：『這個當然了！比達博士是我的老爹呀！』

占姆：『！！比達博士是基巴的爸爸！……怎會這樣的！……』

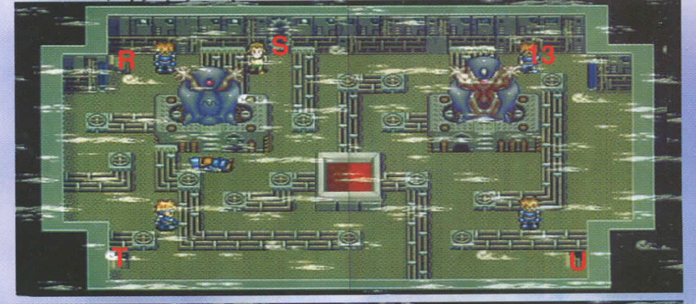


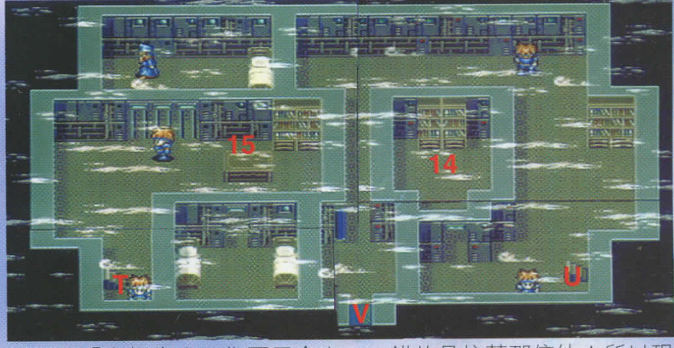






1	ベラドンナ	9	バイハーブ
2	キュアハーブ	10	ミミック(火のゆびわ)
3	水のゆびわ	11	ミミック(火のゆびわ)
4	チャージストーン	12	ハーブ
5	ハードアクス	13	マンドラゴラ
6	ハーブ	14	からだのお守り
7	マンドラゴラ	15	ジキタリス
8	マインドシード	16	火のゆびわ





基巴：『占姆先生，你不用介意……錯的是拉蒙那傢伙！所以現在一定要盡快了！！』

占姆：『拉蒙和比達博士都是在研究所中……研究所就在山崖之下，穿過工場的地下的話應該就可以去到的了。』

通往研究所的路並不算不複雜，只是較為長而已，若能撐到S點，便能到達可回復體力及存儲進度的地方。通過U點的樓梯後，四人找到了基魯及撒拉曼迪斯！

基魯：『我不會讓你通過這裡的！』

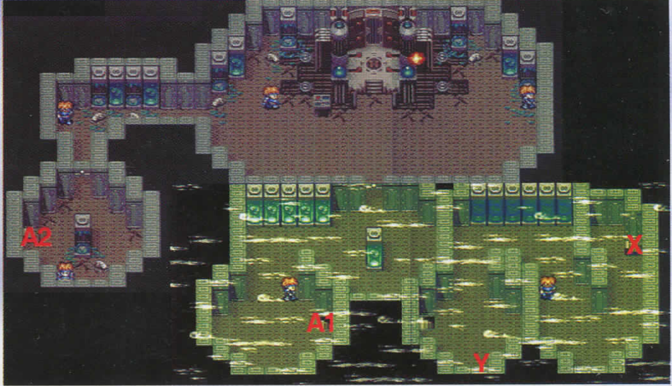


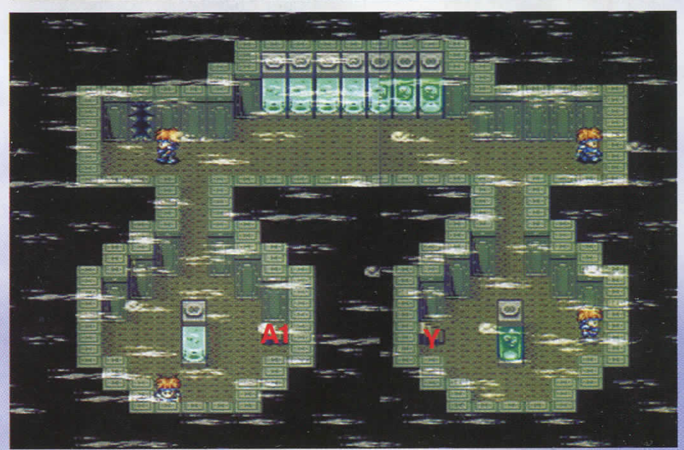


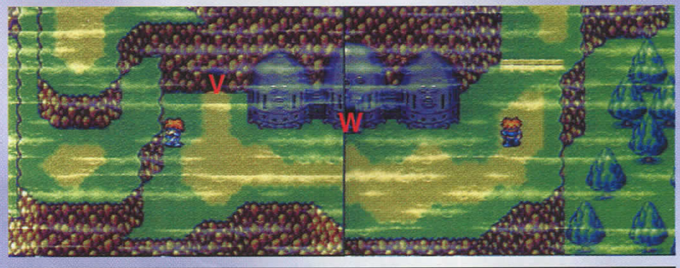


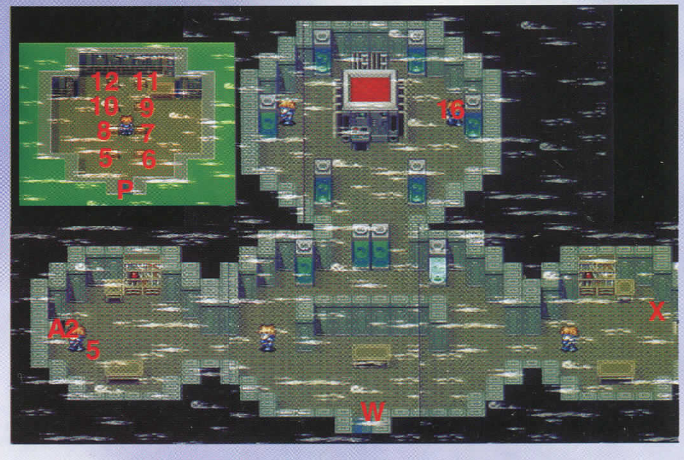


撒拉曼迪斯：『妖精嗎！哼！你可以將我打倒嗎！』
基魯：『嗚！！』
基魯受了撒拉曼迪斯一擊，整個人即時往後彈開了，而四人亦剛好趕到。
妮法：『基魯！！』
基魯：『…………哼！』
基魯自己先逃掉了。
撒拉曼迪斯：『唔！你們是甚麼傢伙！』
基巴：『我們是叛軍呀！走開！這裡沒有你的事！』
妮法：『呃！我們幾時加入了叛軍了？』
基巴：『真麻煩，這樣說不好嗎！反正這傢伙也不會明白的了！』
撒拉曼迪斯：『你們幹甚麼語無倫次了！真麻煩！我還要去找其他人的，我的僕人啊！出來戰鬥吧！』
撒拉曼迪斯突然召喚了一隻紅色巨像｛*140｝出來襲擊主角們，當四人將他打敗後，撒拉曼迪斯已經走掉了……
基巴：『呼……大家沒有事嗎？』
妮法：『基巴！那信……你爸爸的信燒起來了！』
基巴：『！……？是字呀……老爹的信上在浮現出新的文字……』
父親的信：『基巴，我從很久以前開始，腦子裡就只有研究的事情……即使是給基杜拉知道我在作被禁止的研究而唬嚇時，我亦唯命是從地將亨寶弄沉了，就是這件事受到你媽媽譴責時，亦只懂憎恨不理解我的研究的媽媽，帶著你逃到札札去了……連之後我也不是想補償亨寶的罪過，只是為了自己的樂趣而研究……我將研究看成比家庭更重要，我一直以來亦是對你太苛刻了，今次的事件可能就是懲罰吧，拉蒙正在計劃著很可怕的事情，他想利用我所擁有的（LA之杖）及研究經驗……不過我不會像亨寶的時候那樣逃避的了，拉蒙正在製造（闇之魔物），但是，當（闇之魔物）誕生時，傑斯多的魔物工場及研究所相信也會化為灰儘，這是我最少可以做得到的補償……再見了，基巴，很對不起
父　　比達字』
這信就在基巴看完的同時自行毀掉了……
基巴：『我記得了……這是當我還很小時的事……在吵架的爸爸和媽媽……我被爸爸帶走……爸爸經常也在說甚麼補償罪過的事……那就是將亨寶弄沉了的事……爸爸他……爸爸他……想自尋短見呀……！』
妮法：『基巴！清醒一點吧！要快一點了！』
進入傑斯多的研究所後，可在書架上找到有關禁斷之森林和路尼同盟的宣言書｛*141｝……
（禁斷之森林）
『（禁斷之森林）不斷的迫近村和鎮，為我們人類帶來災難。不過，禁斷之森林在很久以前，似乎是覆蓋世界，支撐著世界的東西……總之，森林可想成是為了支撐世界不致崩潰而產生的嗎，在森林之中，有一種稱為融合獸的生物在居住，他們似乎是在照顧森林，令森林可不斷擴大……只要研究他們的話，肯定便可以知道事情的真相　　Dr.達羅斯傳記』
（路美尼同盟宣言書）









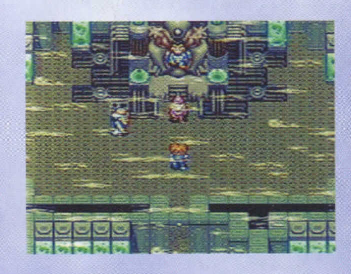


『祈求我們水之聖地亨寶的復興，神官發誓要和大神官基杜拉戰鬥，為艾法尼雅帶來新的光明，路美尼同盟在此結成！基杜拉只是為了自己而利用了禁止官的（制度），令人們受苦，為守護LA，我們神官應與基杜拉一戰！各位有良心的神官啊！加入（路美尼同盟）吧！！　水之聖地神官尼路多的女兒妮娜』
從X點的樓梯往下走時，四人又被一隻紅色巨像擋著了去路，打倒了他便可得到火之指環。不過，當四人繼續前進時，撒哥的身體卻發生了異常的變化……
基巴：『怎麼了！撒哥！』
撒哥：『嗚嗚嗚……嗚嗚嗚……』
妮法：『撒哥！你沒有事嗎？』
撒哥：『……好難過……好難過……』
露古：『撒哥！……艾露露她……艾露露她説叫你不用難過……咕』





撒哥：『嗚嗚嗚…………呃！』
一陣光芒包圍著撒哥後，他竟然變成了怪物的樣子！
基巴『撒哥！』
撒哥：『世界……世界正在變化中，LA的流動有了很大的混亂！』
基巴：『撒哥，你……可以説話了嗎？！你認得我嗎？是基巴呀！！』
撒哥：『基巴！……是了……我在説話……妮法！露古！我全部也記起了……被比達博士所救……和你初次見面時開始的事我全部都記起了……』
基巴：『不過，你剛才所説的難過……？』
撒哥：『不知是誰…………就像在我的腦子裡很常悲傷的哭著……』
基巴：『那是誰呀！是誰呀……』
撒哥：『不知道……但相信遲早也會知道的，現在快點前進吧，比達博士很危險呀！！』
基巴：『知道了！』
在圖中Z的地方是另一處可回復體力及記錄進度的地方，不要錯過，跟著是從A1往上走，這時會碰上另一隻紅色巨像，打倒他同樣可得到火之指環。
四人終於也找到拉蒙了……
拉蒙：『嘿嘿……終於來了……唔？甚麼，我還以為是撒拉曼迪斯了……』
基巴發現自己的爸爸被關在魔物製造機之中！





基巴：『爸爸！』
拉蒙：『嘿！怎樣了，終於見面了，我也想過遲早也要把你們除去的了！好了，就等你們嘗嘗新的魔物（闇之魔物）的威力吧！達羅斯，動手吧！』
Dr.達羅斯：『嘻嘻！（闇之魔物）啊，誕生吧！』
基巴：『停手呀！』
經魔物製造機的改造後，比達變成了一隻巨大的怪物！
Dr.達羅斯：『嘻嘻嘻！看吧！這就是超越了水、火、風、土力量的（闇之魔物）了！去吧！』
基巴：『爸爸！』
闇之魔物一步一步的迫近基巴他們
基巴：『不要呀！……我下不了手！』
就來這時，撒拉曼迪斯亦趕到（？）了
撒拉曼迪斯：『嘿嘿嘿，那麼，就由老子來收拾他吧！達羅斯！竟然説我是魔物的渣滓！我就要看看你所製造的（闇之魔物）有多厲害！』
正想放出火球的撒拉曼迪斯，被闇之魔物先發制人擊傷了！
撒拉曼迪斯：『嘩！』
Dr.達羅斯：『好呀！比達！是那邊了！』
撒拉曼迪斯：『混……混帳！你不要以為我會就此罷休！』
撒拉曼迪斯眼見形勢不妙，先行撤退了
拉蒙：『嘿嘿，怎樣了，基巴，你知道了（闇之魔物）的威力了吧！這樣，連基杜拉亦要玩完了！！』
正當拉蒙還在得意洋洋時，研究所卻開始了發生大爆炸！
拉蒙：『怎……怎麼了』
Dr.達羅斯：『魔……魔物製造機……比達這傢伙！在魔物製造機裡不知下了甚麼手腳了！！』
拉蒙：『混……混帳！比達你！』
比達：『咕咕咕咕……』
Dr.達羅斯：『走……走吧！比達是將亨寶弄沉了的傢伙！説不定他想連這亨寶亦弄沉的！』
拉蒙：『哼！就讓傑斯多成為你和你乖仔的墳墓吧！』
比達：『咕咕咕咕……』
基巴：『爸爸！！』
這是遊戲中第一次和闇之魔物交手，就現時來説，沒有甚麼隊形是對闇之魔物特別有效的，只有把各種必殺技儘量施展出來，比達的HP是約600，當打倒他後，會得到一枚闇之指環。





魔物：『嗚……』
基巴：『爸爸！』
比達變回人的模樣了！
基巴：『爸爸……』
比達：『基巴……做得好……但是你……為何會那麼強的……？那種並非是普通的……力量』
基巴：『我們似乎是被甚麼人在引導著般……自從在札札寺院見過了艾撒多後……』
比達：『甚麼！……嗚……是了……你……你們是使用了（增壓）……以後亦會繼續戰下去的……將（融合）……將（融合）復活吧，（融合）的秘密在禁斷之森林中……去問融合獸這種生



物吧！快點逃走吧！傑斯多要毀滅了！基巴……基巴啊！你媽媽……應該會在水之國卡拉娜的約羅之村｛*142｝的……幫我……向她道歉…………基巴……』
比達終於死掉了……
基巴：『爸爸！爸爸！你不要走呀！』
妮法：『基巴……』
撒哥：『基巴，走吧，清醒一點吧！你忘記了我們還有一些事情是非幹不可的嗎！』
基巴：『……爸爸……混帳！拉蒙！不可原諒！我是不會原諒你的！』
四人經左方A2的通道離開了研究所後，竟然遇上了妮娜！
妮娜：『基巴先生！這邊呀！』





基巴：『妮……妮娜小姐！』
妮娜：『快點吧！』
四人就這樣隨妮娜離開了，但研究所內的拉蒙卻……
拉蒙：『妮娜！妮娜！妳去了哪裡了！妳想……妳想剩下我一個人嗎……妮娜！！』
而基巴他們又如何呢？
妮法：『露古！快點，快點吧！』
露古：『話是這樣說，但我的腳是較短的咕！』
基巴：『研究所……連工場亦……』
妮法：『連圖書館……傑斯多之鎮亦……』
整個傑斯多地區就這樣沉到海中……
撒哥：『來到這裡的話，我想應該安全的了』
露古：『呼，好倦呀咕……』
妮娜：『那麼，我就此告辭了』
基巴：『妮娜小姐，請等等！妳……到底是？……』
妮娜：『我是一位（巫女），有某個人在命令著我……連我自己也不是很清楚……我只是照著命令我的聲音而行事而已……對不起，基巴……我沒有想過拉蒙竟然會幹那種事……對不起』
妮娜就這樣離開了
撒哥：『嗚！嗚嗚嗚……』
妮法：『撒哥！怎麼了？』
撒哥：『LA的流動出現著很大的混亂……世界在改變……世界自己在製造（闇之魔物）……』
基巴：『呃！撒哥，這到底是甚麼一回事呀？』
撒哥：『LA是誕生培育生命的力量，LA是將事物劃分破壞之力，LA的混亂，將LA的破壞之力增強了……破壞之力的化身是艾撒多……至於誕生力量的化身是……』
基巴：『撒哥！』
撒哥：『嗚！』
露古：『艾露露在說……誕生力量的化身就是你們……了……』
基巴：『混帳！是哪一個！在操縱著我們的到底是哪一個！』
妮法：『基巴！』
基巴：『我……用這雙手將老爹……』
妮法：『基巴……』
基巴：『妮法……我……應該怎樣才好呢……我是個無情的傢伙……』

妮法：『你爸爸說過要將（融合）復活的……我們……相信還會繼續戰下去的……』
基巴：『…………』
露古：『提起精神咕，將拉蒙打倒咕，跟著連基杜拉也要被我們打倒咕。』
撒哥：『跟著哪個在操縱著我們，還有要我們幹甚麼……都會知道的了……』





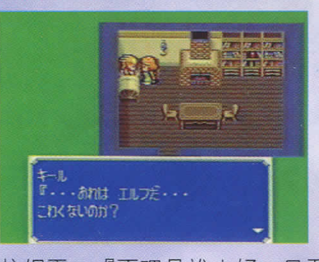
妮法：『基巴！』
基巴：『……我明白了……去吧，去吧！大家！』
妮法：『呃，占姆先生！！』
四人發現占姆就倒在離他們不遠之處！
基巴：『沒有事嗎！？請你振作點吧！！』
占姆：『呃……基巴先生……不知是哪一個……從後向我襲擊……求……求求你吧！請你代替我……將（增壓）教給水之國卡拉娜的叛軍吧，史格大學的……麥志達｛*143｝……』
基巴：『占姆先生！！』
占姆說完了這番話後便斷氣了……
基巴：『到底……是哪一個呢……』
鏡頭一轉，來到了基杜拉的大本營中……
基杜拉：『……古萊姆斯…溫迪尼斯………你們感覺到甚麼





嗎……』
二人互相對望，但卻沒有說甚麼
基杜拉：『LA…發生了混亂……』
鏡頭又回到基巴他們這邊，四人正當要進入村子時，碰上了一名獵人……
獵人：『激氣！傑斯多毀掉了……難得我剛好捉到了融合獸！好不容易以為可以得到（柏爾之劍），結果卻這樣！還是不行、還是不行……』
妮法：『融合獸……是了！基巴的爸爸說過將（融合）復活的，去（融合獸的森林）中……在這個土之國科尼士捷那亦有融合獸居住的禁斷之森林的……去那裡吧。』
基巴：『……（融合）……進行（融合）真的是沒有問題的嗎？柏爾大人為何要將（融合）禁止呢？……如果可以從爸爸那裡再問多一點的話就好了……』
四人先到村中收集情報……
獵人：『有一種稱為（柏爾之劍）的武器，那是從前柏爾大人所用的武器，若可以將它給我的話，就是要我將女兒哈娜｛*144｝嫁給你也可以！有個叫柏沙的傢伙說過要去找的，但已經音訊全無……希望他平安無事吧……』

基巴：『柏沙……』
哈娜：『柏沙他去了哪裡呢……？他還説過要來迎娶我的……爸爸説過只要能帶（柏爾之劍）來的話，便會讓我們結婚的……既然他是盜賊的話，將我偷走不就可以了……為何要那樣固執呢！』
四人在這獵人的房子下層找到一隻小融合獸，但卻沒有方法可以救他出來
小融合獸：『好辛苦呀！LA正出現了混亂啊，PU！』
反正沒有辦法救這小動物，四人只好先去收集其他情報……
女：『有很多人從傑斯多逃來這裡，傑斯多竟然會消失了……到底是發生了甚麼事情呢？』
男：『這個拉達砦｛*145｝的獵人在北面的森林中捉到了一隻叫融合獸的生物了，這是很少有的，不妨去看一下。』
男：『神官們都因為傑斯多毀了而四散逃走，他們會否是想渡過在西面山上的（吊橋）｛*146｝去法亞之鎮｛*147｝呢。』
女：『這拉達是16名勇者之一的亞魯迪斯大人統治土之國科尼士捷那的地方，從傑斯多來這裡避難的人都走到這間館裡去了。』
墓碑上這樣寫著：『獅子年土之月25日，地魔導士亞古．烏爾在此將科尼士捷那王打敗了。』
男孩子：『從科尼士捷那王的墓地向東走一步，向南走四步……跟著的我不説下去了，嘿嘿……』
男孩子：『禁止官的叔叔逃掉了。』
女：『這間屋……是租回來的。』
男：『傑斯多已經不再存在了，以後要變成拉達的人了。』
男：『這裡本來是一位叫撒哥的禁止官所住的……但他卻突然失蹤了。連他太太亦放棄而離開了這鎮，因為估計已經不會再有任何人回來，所以便想到用來給從傑斯多避難而來的人使用。』
在這個鎮左下方的房子裡，四人竟然找到了基魯！
基魯：『唔？……這裡是哪裡呀？……』
拉妮露｛*148｝：『你終於也醒來了呢，你受了很重的傷倒下了啊。』
基魯：『……我是妖精呀……妳不怕的嗎？』





拉妮露：『不理是誰也好，只要是受了傷的人便應該加以援手，這不是理所當然的嗎？』
基魯：『……哼！』
拉妮露：『呃，你還要再休息下去的……』
妮法：『……！基魯！！』
基魯：『妮法嗎……你們也平安無事嗎……嘿嘿……即是説（闇之魔物）也沒有甚麼了不起吧……哼！竟然被人類所救……想不到在這種地方碰上妳！』
拉妮露：『我叫做拉妮露，你現在是不可以動的。』
基魯：『這個殺人的妖精的事妳就忘了它吧！』
妮法：『基魯！！』
基魯不聽勸告，就這樣離開了……
拉妮露：『那個人叫做基魯嗎，他的雙眼看來很悲哀……』
跟著是走到上方的大屋中看看……





男：『圖書館的學者們説要保護書本，似乎都留在圖書館裡……』
女：『有一位叫占姆的人將我們從傑斯多引領來這裡，剛才好像不知是誰叫他，出了去後面的山丘。』
男：『因為神官們都逃掉了，從傑斯多避難到這裡的人之中有些亦用了這大館。』
女：『雖然是很多謝大家的好意，但始終還是想回自己的家。』
女孩子：『我想回自己的家呀！』
男：『唔……大家都一起住的話，這間大館亦有點狹窄……』
女：『在這裡始終也是會記起傑斯多的事情……』
男：『可以的話，我希望越過高山去找一片新的土地看看……』
小孩子：『傑斯多的鎮變成海洋了！』
小孩子：『工場呼一聲爆炸了！』
小孩子：『好驚呀！』
女：『鎮從正中央裂開了……亦有些人是從基亞逃來的，這些小孩子都和家人失散了……』
男：『我看到了的！在那裡襲擊另一個人的……的確是神官來的……帶著一個似乎是相當重要的寶箱的……』
離開拉達砦後，暫且先不去理會上方森林，四人先來到了西面的吊橋，竟然在這裡找到了拉蒙！
基巴：『是拉蒙呀！』





拉蒙：『哦……是你們嗎！可以將（闇之魔物）打倒，實在令我嚇一跳，嘿嘿嘿，你將自己爸爸打倒了嗎……但是打倒基杜拉的是我！成為勇者受人們愛戴的的我！我不會就此收手的！』
基巴：『等等呀！』
拉蒙：『嘩，搖得很厲害呀！呀！！混帳！柏爾之劍！！唏！』
拉蒙自己走過吊橋後便將橋破壞掉！
拉蒙：『哈哈哈！你過得到便過給我看吧！嘿嘿嘿……再見了！』
基巴：『拉蒙！』
不要以為那寶箱真的是掉到萬丈深崖中，只要你往下一走，便會







找到剛才拉蒙掉下的柏爾之劍。雖然跟著是回到拉達岩中，但這時可收集到一些不同的情報，所以是值得先去打聽一下的……

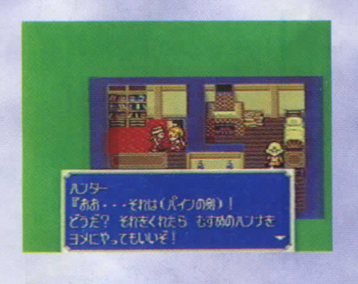
男：『竟然連禁止官亦不見了……又要發生甚麼不好的事情了嗎？如果撒哥先生在呢，撒哥先生是位很幫得手的禁止官來的，如果那個人在的話，這個鎮亦可以安心了，撒哥先生他……似乎是在調查大神官基杜拉大人的事情……因為他是個正義感很強的人呢。』

女：『積西嘉｛*149｝小姐似乎變心了！撒哥先生雖然以禁止官來說是位不錯的人……但因為太熱心工作，一定是經常剩下太太一個人的了。』

男：『喂！不要說那麼多無謂的說話吧！』

女：『我的曾祖母就是被一個叫亞古．烏爾的壞傢伙所騙，被帶到北面的科尼士城｛*150｝的了！亞古．烏爾好像是扮成了柏爾大人般，曾祖母的品味也真差，我就較喜歡亞魯迪斯大人了！』

跟著是將柏爾之劍帶到那個獵人之處，用來交換那隻小融合獸。但若是你曾將這劍裝備到身上的話，這時記著要先將它解除下來。





獵人：『啊啊……那個是（柏爾之劍）！怎樣了？若你肯將這個給我的話，就是要我將女兒哈娜就嫁給你也可以！甚麼？寧願要融合獸也不要老婆？你也真是好奇的，不過算數吧。』

獵人將四人帶往困著融合獸的地下室

獵人：『好了，將（柏爾之劍）給我吧。』

基巴：『在這之前我要問你！為何要這樣勉強柏沙呢！女兒的話給他不就可以了！！』

撒哥：『停手呀，基巴！』

獵人：『獵人向盜賊委託工作！這有甚麼不對勁呢！！……你知道柏沙他怎樣了嗎！？』

基巴：『喂，這就是你想要的（柏爾之劍）了，滿足了吧！』

交易成功，基巴將劍交給獵人，而獵人亦將閘門打開了。

獵人：『好了，帶他走吧！』

小融合獸：『PU！』

妮法：『你不用害怕的。』

小融合獸：『PU』

正當四人打算離開這獵人的房子時，竟然碰到了一個意想不到的人！

基巴：『柏……柏沙！！』

哈娜：『柏沙、柏沙、柏沙！！你到底去過哪裡了！！！雖然爸爸已經死心了！但我是絕對！絕對！相信你是會回來的！！』

柏沙：『很對不起呀，哈娜……我沒有將（柏爾之劍）帶回來，你會否肯和我私奔呢？……』

哈娜：『當你這傷治好了的話！我一定會！！我一定會和你私奔的！！』

跟著是將那小融合獸帶回在拉達鎮上方的森林內……

小融合獸：『嘩，森林呀！森林呀！我回來了！！』





融合獸：『啊！你平安無事嗎！』

融合獸：『太好了，太好了！』

融合獸：『多謝你們，我應該怎樣答謝你們呢……』

基巴：『融合……請你將（融合）教給我！』

融合獸：『（融合獸）……？！這個……唔……那個……唔……這個……唔。這個我們決定不了……請和長老見一見面吧。』

在一群融合獸的引路下，四人來到了長老所住的地方。

長老：『你救了我們的小孩，我首先要多謝你們一聲！……你想我教你們（融合）……？在很久以前，我們的祖先將（融合）教給了（妖精）……我想問你們一件事！你們想把（融合）……用在甚麼地方之上了！！』

露古：『呃！艾露露她……』

長老：『啊！……你們是……要將LA的混亂糾正的人！是要祝福被LA所引導的世界的人！是嗎……（LA）已經混亂到這種地步了嗎！已經不是我們所能修補的了…………太可悲了！太可悲了！好吧！我將（融合）教給你們吧！而我們的任務亦交托給你們了！！那麼，我就給你們上少許課吧，首先是將我所說的東西收集帶回來！首先是……將（HISTO）｛*151｝及（月之小刀）｛*152｝帶回來，明白了嗎！去吧！』





這時候，在基杜拉的大本營這邊……

基杜拉：『甚麼！（闇之魔物）！』

撒拉曼迪斯：『我的魔法一點效果也沒有，敗了下來…實在是很可怕的魔物。』

基杜拉：『你是說製造他的人是拉蒙和Dr.達羅斯嗎。』

撒拉曼迪斯：『是的！』

一名神官突然衝了進來……

神官：『報告！報告！』

基杜拉：『怎麼了？』

神官：『剛剛拉達砦的禁止官們來報告過，傑斯多……傑斯多的鎮、工場、研究所全部都沉到海裡去了！！』

基杜拉：『是甚麼一回事了…撒拉曼迪斯…沉到了海裡去……說起來，變成了（闇之魔物）的是個叫比達的男子……比達…比達…沉到海中……嘿嘿嘿，我記起了！他在那個地方嗎…比達！為了我將水之聖地亨寶弄沉了的男子。哈哈哈，是比達呀！是比達做的嗎，看來他今次亦為了我將傑斯多弄沉了呢，嘿嘿，那個膽小鬼比達嗎！』

撒拉曼迪斯：『說起來，比達的兒子好像為了救比達而趕去了……』

杜拉：『唔……不過，我就較為關心Dr.達羅斯他們所研究的（融合獸）…………假如在禁斷之森林中是有那樣的生物存在的

話……』
古萊姆斯：『基杜拉大人，你是想將他們趕盡殺絕嗎……』
基杜拉：『嘿嘿…好！讓我去吧！召集其他人！』
撒拉曼迪斯：『讓我也一起去吧！』
基杜拉：『你去安排捕捉拉蒙和Dr.達羅斯吧！現在連他們逃到那裡也不知道。』
撒拉曼迪斯：『是的！』
基杜拉連同其他二人先行離去了
撒拉曼迪斯：『怎麼了！如此的心緒不寧……我有點擔心…那個比達的兒子……』
鏡頭回到了長老這邊
長老：『快點將（月之小刀）和（HISTO）帶來吧！如果不快點的話，我會把（融合）忘掉了的，PU！』
小融合獸：『（月之小刀）和（HISTO）是不可能在這個森林中取到手的，在拉達中把我捉住的獵人說過在北面的科尼士城遺跡中可以取得好道具。』
融合獸：『修練雖然說不定會很辛苦，但不做的話是不能使用融合的，PU！』

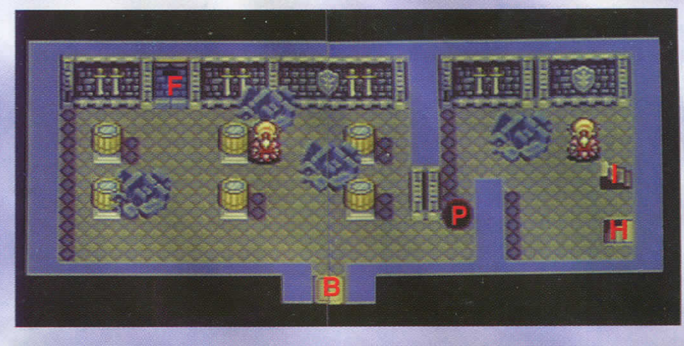


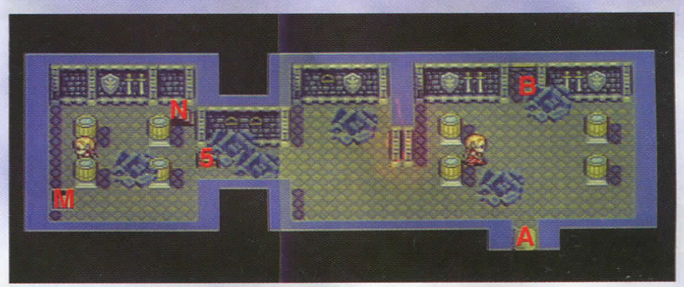


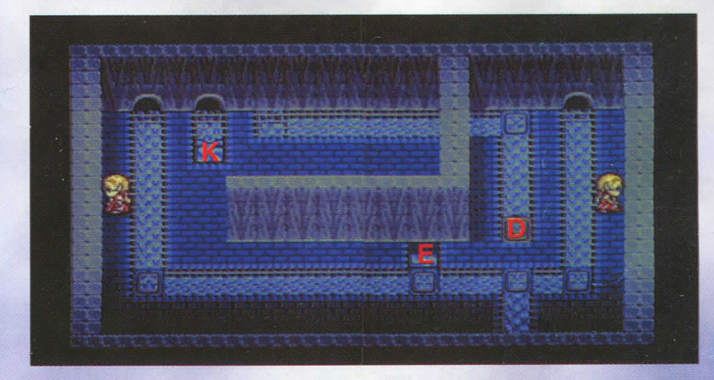
離開森林往右上方走，便可到達科尼士城遺跡，這裡基本上是空無一人的，但當四人來到F的位置時……
融合家：『是……是哪一個！呃……請你放過我吧！我是不懂得（融合）的！求求你！不要向神官們提起呀！我就把魔物的所在之處告訴你作為謝禮吧，在這座城的下面有很多下水道，通過下水道可去到城的二樓或是登上塔上！求求你們不要向任何人提起在這個遺跡內有甚麼（融合家）吧。』

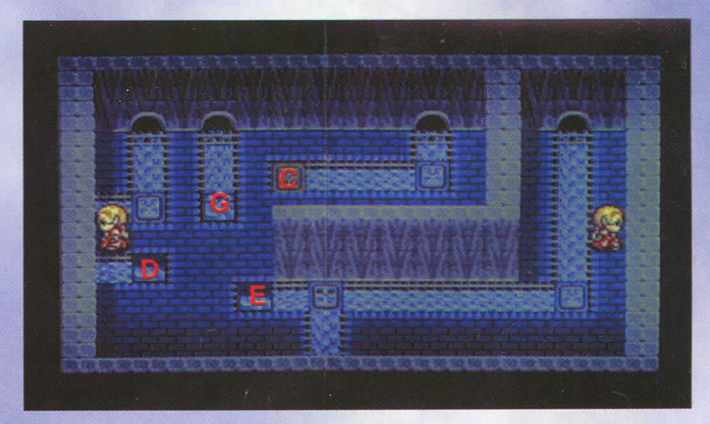


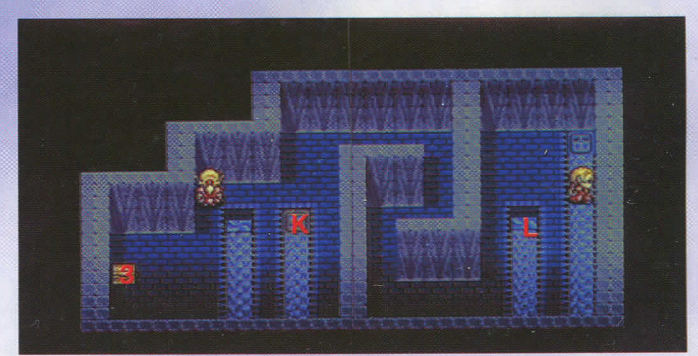
1	ちえのお守り	4	風のゆびわ
2	マンドラゴラ	5	クリスナイフ
3	バイハーブ	6	バイハーブ



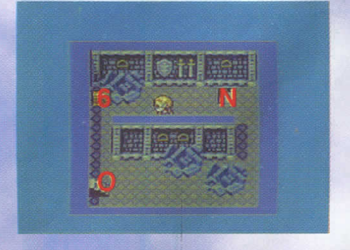








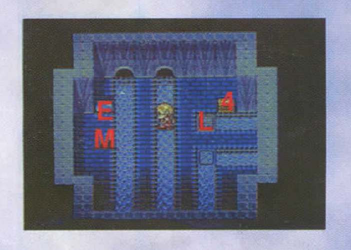














使用下水道有一個法則，那就是要踏進旋渦的起點才會被捲進去，利用這種特點，便可以走到自己目標的水道才「跳水」，打敗了J房間的綠色史萊姆｛*153｝後可得到礦石（HISTO），打倒在O房間的綠色多頭龍｛*154｝則可得到（月之小刀），當兩種材料都齊備了後，便可回去找融合獸的長老了……

長老：『終於都取得了（月之小刀）及（HISTO）嗎？唔，那麼，就將這些交給我吧。（融合）是將物件和物件配合，製造出完全不同的東西出來！因融合而發生的事件（其一），是將武器的等級提高，在可作融合的道具中會附有屬性，所以武器之間當然亦可以作融合了，但是，若想將武器的等級提高的話，最好還是去找守護物或寶石了。在這裡有N的記號的道具由於沒有屬性，所以是不能融合的，這個記號則是表示仍未可以進行融合的記號。有了這個記號的話，則可用來作融合的道具。那麼，就來試試看將（HITSO）融合到（月之小刀）上，看來可以成為（空牙之小刀）啊，能力之中有很多是隱藏著的，即是說增壓的話便可增加能力，攻擊力看來亦有增加。這個記號是可用作融合的武器所附有的記號，附有這記號武器，是不可以用來作為融合的道具的，好！就融合來看看吧。』





長老成功地融合出空牙之小刀了！

長老：『如何呢！這柄（空牙之小刀）……這個就交給我保管吧！跟著呢！！跟著是將（卡里尼安）｛*155｝帶回來！』

當四人從長老的房間出來後，原本封著了通道的融合獸已「自動自覺」地讓出了右邊的通道給你去送死……這次出動的目標其實是一種叫（紅色地蟲）｛*156｝的敵人，長老要求的礦石（卡里尼安）就是在牠身上，除此之外，途中的融合獸亦會告訴你不少情報……

融合獸：『我們就是在這個充滿著（LA）之力的森林中，為了不讓世界四分五裂而培育著森林。在闇之中加入水會變成土，在闇之中加入火會變成水，在闇之中加入風會變成火，在闇之中加入土會變成風，在起伏中循環，在混亂中改變。』

融合獸：『這個森林是為了不讓大地崩潰而誕生的，（LA）的力量實在是非常不可思議，LA是破壞之物，LA是連繫之物，LA是治癒之物，LA是誕生之物，在起伏中循環，在混亂中循環。』





得到了（卡里尼安）後，四人回到長老的房間……

長老：『好！將（卡里尼安）帶來了嗎！！那麼，就將它拿到這邊……因融合而發生的事情（其二），是將武器的外形改變，武器會按它擁有的力量而決定外形，例如水是劍、火是長矛、土是斧……這個因為是風，所以會是短刀，若以能抵消這屬性的道具來作融合，便可將這武器的外形改變了，例如將劍變成斧，將斧變成短刀，將長矛變成劍……短刀在和火之道具融合之下，可以變成長矛。那麼，就把（卡里尼安）融合到（空牙之短刀）上看看吧。怎樣了，唔？啊，看來會變成（炎之杖）｛*157｝了。是支付有治癒2｛*158｝的好杖呢，唔！要記著也會有這種事情發生的！還有另一件事是要說的，那就是當這樣改變武器的外形時，有時會出現那個人那個人不能（融合）……這種訊息的，這是代表（融合）後的武器是那個人所不能攜帶的武器外形……只要交給其他人帶著的話，應該便可以（融合）的了！那麼進行融合吧。』

長老成功地融合出炎之杖了！

長老：『唔！這支（炎之杖）亦先交給我保管吧！！唔！跟著呢！跟著是將（紫石英）｛*159｝帶回來，好了，快點去吧，快點去吧！』

這次輪到右邊的融合獸讓出了路，但當四人通過E點時，竟然遇上了達羅斯博士！

Dr.達羅斯：『甚麼？（融合之歌）｛*160｝？唱給我聽！唱給我聽！…………呵……呵呵！嘿嘿嘿！是嗎！唔，唔！』

達羅斯突然像發了瘋一樣的高興！

Dr.達羅斯：『嘿嘿，哈哈哈哈哈！我明白了！都是多得哪個人令







我掉下吊橋，迷路進入了森林之中，才可以將（融合）的秘密取到手！嘿嘿嘿，這樣便可以製造出比（闇之魔物）更強的魔物了！是究極的魔物呀！是完全的魔物呀！呃！那班傢伙是！……這個是！通往科尼士山的門呀！這扇門還可以使用嗎……嘻嘻！』

基巴：『等等，達羅斯！』

基巴結果還是追不上，被達羅斯關上了門。

Dr.達羅斯：『那麼，各位，再見了！』

基巴：『混帳！達羅斯！』

撒哥：『沒有辦法了……現在應先去學會（融合）！去找出（紫石英）吧！』

基巴：『……明白了……去吧！』

這次的目標怪物是（蛇妖）｛*161｝，在找牠戰鬥的同時，大家可找那些融合獸收集一下情報……

融合獸：『長老教了我們唱（融合之歌）……這首歌是將力量的法則唱出來的東西，水可以戰勝火、火可以戰勝風、風可以戰勝土、土可以戰勝水，這就是LA的法則，這就是LA的法則。』

融合獸：『你們也想聽（融合之歌）嗎？這是我們經常也會在整理森林時所唱的歌呢！當闇與闇結合時，便會變成了光，當光與光相遇，便會變成了LA。就是有任何力量的武器也好，注入擁有（闇之力）的道具便會變成擁有（闇之力）的武器了，不過，當在擁有（闇之力）的武器中注入擁有（闇之力）的道具的話，便會變成了擁有（光之力）的武器了！真是不可思議了！』

四人取得了礦石後，又一次回到長老的房子中……

長老：『將（紫石英）帶回來了嗎，好，那麼，就將它交給我吧！因融合而發生的事情（其三），是可以將武器的屬性升級，超越了水、火、風、土這四種力量的力量，那就是（闇之力）了！看吧！在這（紫石英）之中，是附有（闇之力）的記號的。而一些擁有超越（闇之力）力量，擁有（光之力）的道具亦應該會在某處的。將這個擁有（闇之力）的道具進行融合，便可以製造出擁有（闇之力）的武器了。在擁有（闇之力）的武器中……會附有一些4種力量的武器中所沒有的能力的！！唔，看來可以製造出（黑槌）｛*162｝，那麼，進行融合吧！』

長老成功地融合出黑槌了！

長老：『唔！這個亦交給我保管吧！明白了嗎，（融合）就是這樣的東西了，做得好！那麼，我就將（融合）傳授給你們吧！（LA）的力量啊！請（祝福）這一班人！』

看著劍上閃出的光芒，四人學會融合了！





長老：『好！這樣，你們可以使用（融合）的了！……應該是的了。首先我將這個交給你吧。』

基巴再從長老手上接過（融合獸之書）｛*163｝

長老：『那麼，你們跟著打算怎樣？』

基巴：『打算越過科尼士山，往卡拉娜去！……呃，說起來！科尼士山的出口，被達羅斯所關上了！……』

長老：『甚麼……這就麻煩了。』

1　キュアハーブ
2　チタン
3　ベラドンナ
4　闇のゆびわ
5　マンドラゴラ
6　ストロングシード

想不到更麻煩的事就在這時發生……
融合獸：『長老大人！大件事了！人類攻過來了！』
基巴：『甚麼！』
基杜拉：『使用（融合）的人，一個活口也不可以留下來！將這裡的生物全部殺清！』
禁止官：『是的！』
基巴：『……大神官基杜拉！！』
基杜拉：『唔！人類在這種地方想幹甚麼！看來我不好的預感是估中了，你們是想取得（融合）的……你將柏爾大人的教誨忘掉了嗎！！』
基巴：『哼！為了打倒你，我還打算去水之國卡拉娜呢！』
基杜拉：『甚麼？！』
長老：『等等！你們是甚麼人！在幹甚麼事了！』
基巴：『這班傢伙在製造魔物去支配人類！我們就是想去打倒這傢伙的了！』
長老：『唔？是嗎……難怪是一副兇相了，不過，這班傢伙亦只不過是一個路標吧。』
基巴：『呃？』
基杜拉：『動手吧，古萊姆斯！』
長老受到古萊姆斯一擊，登時跌倒在地上！
長老：『嗶！』
基巴：『長老大人！』
長老：『相信到了最後，你們難免要和LA的破壞力量的化身一戰……他是完美的魔物……將（融合）的技量好好鍛練吧，去吧！受到了LA的祝福的勇者們啊！成為LA的誕生力量的化身！打倒破壞力量的化身，建造出一個新世界！！……』
長老説完這句話便歸天了
基巴：『混帳！不可以原諒！基杜拉！我不會原諒你的！』
基杜拉：『唔！你……你在開甚麼玩笑了！連這班人亦不可以活著離開森林！』
溫迪尼斯：『很神氣呢，小鬼！你説要打倒基杜拉大人的話，便先打倒我魔神官溫迪尼斯吧！』
放心，這一戰簡單得很，你大可放下控制器的了，因為這是一件設定了的事件，電腦是一定會要你死的……
溫迪尼斯：『怎麼了……一點用也沒有的！』
古萊姆斯：『這裡面的人亦全部收拾掉了。』
禁止官們：『全部都幹掉了！』
基杜拉：『好！回去了！』





基杜拉一班人離開後，柏沙則剛好（？）經過這裡……
柏沙：『……這太過份了……唔！……喂！怎麼了！振作一點吧！』
鏡頭一轉，四人看來已被柏沙所救，基巴則睡在床上……
妮法：『呃！你醒來了嗎……』
撒哥：『太好了。』
基巴：『我……怎麼了？』
露古：『是柏沙救了我們啊。』
基巴：『是了！在融合獸之森林中……』

這時，柏沙回來了。
柏沙：『對了，是我拾你們回來的。從傑斯多來到避難的人似乎想移居到布蘭姆｛*164｝去，我答應了做他們的領隊，因為有人將橋弄斷了，去布蘭姆時不得不通過科尼士山了。科尼士山的出口因為是在森林中，所以當我進入森林時便發現了你們。』
基巴：『大神官基杜拉他們曾經來過……將融合獸都殺死了……』
柏沙：『你們是想從融合獸身上學會（融合）嗎……我有一個請求……不要告訴老爹知道……嘻嘻，是哈娜的老爹啊，在科尼士山之中，似乎有一種叫（六頭女妖）｛*165｝的魔物出沒……我正在煩惱如何才可以打倒這傢伙，老爹説他曾經從傑斯多的博士那裡聽過，只要有（星之西洋劍）｛*167｝這種武器便可打敗它了，（星之西洋劍）似乎從前是可以用（融合）製造的……可以製造嗎？』
基巴：『我們也是打算越過科尼士山的，不過……科尼士山的（出口之門）被達羅斯關上了……進不了科尼士山之中……』
柏沙：『嘻嘻，鎖的話便交給我辦吧，柏沙大人本來可是位盜賊呢！』
基巴：『是嗎！』
柏沙：『就這樣吧！你造一柄星之西洋劍給我吧！跟著我便幫你打開（出口之門）！』
撒哥：『我們被柏沙所救……亦可以作為謝禮。』
妮法：『出發吧，基巴！』
露古：『融合獸的長老説過要將（融合）的技量好好鍛練，這正好用來一身手咕！』
基巴：『好，去吧！』
這一次行動的目的非常簡單，你要回到融合獸的森林，再多取二枚（紫石英）回來，跟著是先以其中一種武器（當然不要用主戰武器）跟紫石英融合成黑槌，然後再以黑槌跟另一枚紫石英融合，這樣便能變化成（星之西洋劍），將這劍帶回柏沙這裡便算是完成任務了。
柏沙：『啊！這就是（星之西洋劍）嗎！多謝呀！那麼，到我去將科尼士山的（出口之門）打開了！』

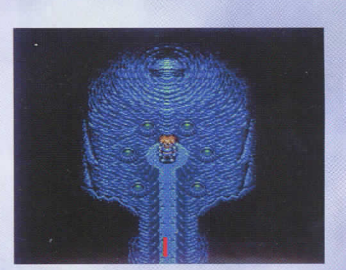


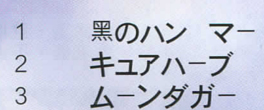


哈娜：『你……要小心點啊。』
柏沙：『哼！不用擔心的！我去了！』
哈娜：『那個人……為了找（柏爾之劍），辛辛苦苦的到過很多地方……我亦聽過有關你們的事，我們會去布蘭姆開一間新店子生活，柏沙他現在非常緊張……真慢呢……不會是有甚麼事情發生了吧？……呀，好擔心呀！』
……實在過份，在下用十多二十分鐘才能來回一次的森林，這位老兄竟然十多二十秒便來回一次了……
哈娜：『柏沙、柏沙、柏沙！怎會這麼遲的！我好擔心呀！』
柏沙：『很對不起……要讓妳擔心。嘻嘻……打開了。當大家做好準備後，我們也要越過科尼士山的了！説不定還會再見面的……小心點走了！』
科尼士山的地圖，今期亦已同時刊登出來了，越過了科尼士山後的故事發展，或許要留待給各位讀者來完成了。

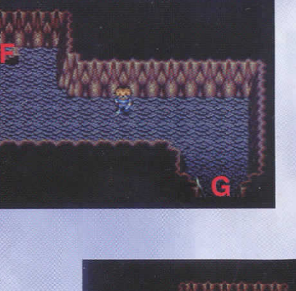


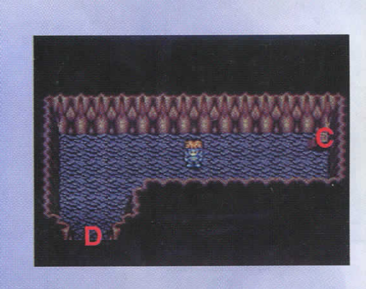




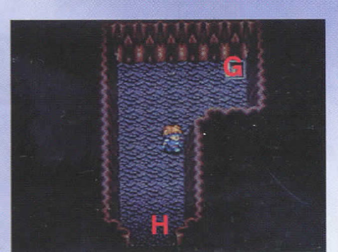


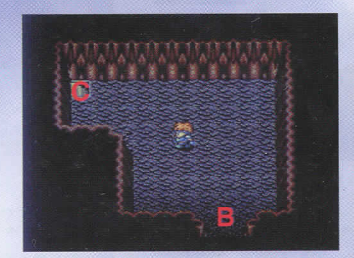
1　黑のハン　マー
2　キュアハーブ
3　ムーンダガー
4　アイアン
5　チャージストーン









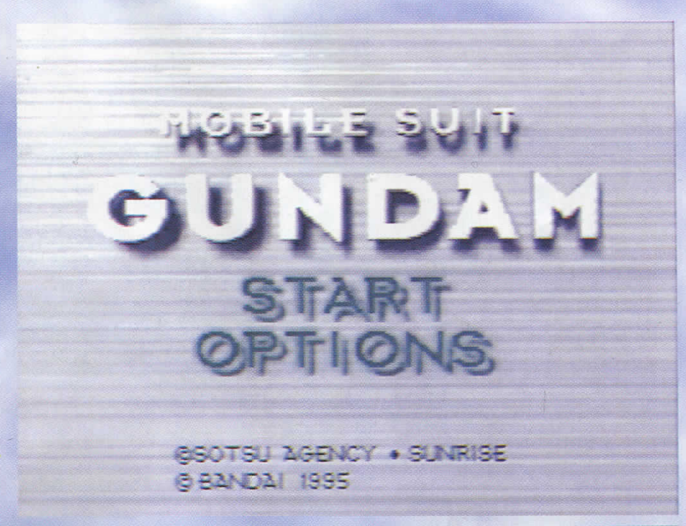


日文名字對照表

*117 ウッパラー博士
*118 マカルの森
*119 メルドン
*120 ギアの谷
*121 チャージストーン
*122 ハードアクス
*123 かんばん
*124 エルフのうた
*125 ジョゼル王のさいご
*126 ダルカンしょう軍
*127 ブラッドマーベル
*128 ゾーラのこい 1
*129 ムーラニアていこくし
*130 ダゴラ
*131 フォレスチナ
*132 ハンブじけん
*133 レナルド
*134 スンガ大學
*135 水のしるし
*136 森のひみつ
*137 トラピスしるす
*138 エクストリム
*139 聖じゅうグリフ
*140 レッドゴーレム
*141 ルミネ同盟せんげん書
*142 ユノの村
*143 マチルダ
*144 ハンナ
*145 ラダ砦
*146 つりばし
*147 ファーの町
*148 ラニルト
*149 ジェシカ
*150 フォレス城
*151 ヒスト
*152 ムーンダガー
*153 グリーンスライム
*154 グリーンヒドラ
*155 カーネリアン
*156 レッドワーム
*157 炎のロッド
*158 ヒール2
*159 アメジスト
*160 メルドのつた
*161 ワーパー
*162 黑のハンマー
*163 メルドンの書
*164 プラム
*165 スキュラ
*166 星のレイピア

新類型人速成班（初級）

機動戰士GUNDAM



機種：PLAY STATION　　遊戲性質：STG
製造商：BANDAI　　容量：CD-ROM
價格：6800日圓

文：阿姆羅•尼爾

宇宙曆0079年，自護公國正式與聯邦政府交戰，一年戰爭正式開始。戰爭初期，自護公國憑著其先進的科技，成功研製出機動戰士（MOBILE SULT•簡稱MS），並大量投產用於作戰，結果聯邦政府節節敗退。而於劣勢中，聯邦軍亦覺悟到MS的戰略價值，於是秘密開發一極秘計劃——「V作戰計劃」。某日，隨著V作戰計劃而開發的新型太空母艦「木馬號(WHITE BASE)」載著計劃的重要「貨物」駛進殖民衛星七號，可惜兩台到此偵察的自護MS「渣古」竟發現到此「貨物」，於是一場小型戰爭立刻爆發。而於混亂中，平民阿寶竟陰差陽錯地起動了該「貨物」。自此，阿寶便告捲入戰爭，而該「貨物」便是聯邦軍首台兩足步行機動戰士——RX-78 GUNDAM！

如何成為新類型人(NEWTYPE)？

要成為新類型人，首先的步驟當然先將遊戲難度調至最高的「NEWTYPE」，記著，一分耕耘一分收獲，玩普通難度只有資格駕駛「吉姆」。之後，便是認識機艙的種種顯示器及操作方法，而餘下的便是頭腦及戰術的運用。

機艙 (COCKPIT)



武器顯示器
正在使用什麼武器。

電子萊福鎗能量計
顯示電子萊福鎗剩下的能源。

火箭砲彈數
顯示還有多少發火箭砲砲彈。

速度計
高達向前或向後推進的速度。

羅盤
當然是用作看方向，難度用來看風水。

行動顯示計
顯示高達正向前行或後退。

二次元雷達
顯示敵人位置，紅色與自己高度成水平，黃色於上方，綠色於下方，白色則是戰友。

高度計
顯示機體所處高度。

裝甲界限計
裝甲的受損程度，遊戲中沒有什麼用。

受損顯示
報告機體受損部份及情況

生命計
即高達的能源計，當扣盡便會GAME OVER。

主螢幕
隨例也要説説，這是高達的視界。

瞄準游標
使用武需時的標的（雷射劍例外）。

控制器（CONTROLLER）



前進
步行前進

後退
步行後退

選擇武器
共可選擇四種武器

機體移動
按著後再按方向桿使會橫移、上升及下沉。

方向桿
機體左右轉動及標的中左右上下移動。

標的鎖定
將標的固定在主螢幕中央。

目標鎖死
一定程度的追蹤敵人

武器（WEAPON）



雷射劍（BEAM SABER）
高達最強的武器，破壞力足有電子萊福鎗的三倍，不過只能用於近身戰。



電子萊福槍(BEAM RIFLE)
高達使用率最高的武器，原作中能一發擊毀渣古，遊戲中當然修改了不少。



火箭砲(HYPER BAZOOKA)
遊戲中唯一限制彈數的武器，只有五發。而破壞力則有電子萊福槍的兩倍。



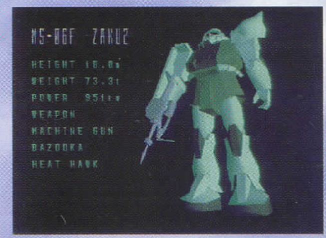
火神式機關砲(VALCAN GUN)
所有武器中最弱的一種，每發破壞力只有電子萊福槍的0.2倍，但全中時亦不失為應急武器。

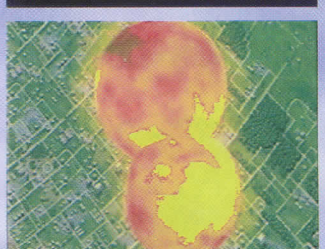




第一話　始動
敵機：渣古（MS-06F ZAKU 2）X2

聯邦軍「V作戰計劃」的木馬號駛進殖民衛星七號，兩台自護公國的渣古剛巧偵察到計劃中的新型MS「高達」，於是進行破壞。同時少年阿寶為求自保，於是將高達起動……







先以機關砲開路

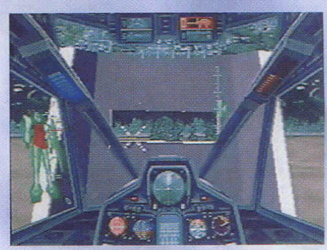
當高達剛站立時，會有一台渣古立刻衝向玩者，玩者應先以機關砲開路，而該台渣古便會跌在地上。之後，玩者應立即在雷達上搜尋最近的敵人，並將高達面向它及用瞄準器（△鈕）鎖死，再以萊福槍射之。不過緊記要不斷查看雷達，看看另一台渣古有沒有潛到後面。如有的話應再按△鈕解除瞄準及再鎖死另一台攻擊。

切忌企定

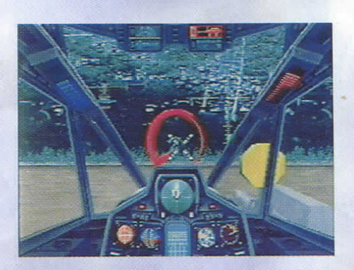
在攻擊的同時，玩者應連按兩次L1，令高達一步一步的慢速前進。此舉除能更有效追狙被鎖的敵人外，更可增加機動性以避免敵人高速從後突擊。



一台渣古立刻衝來



不可過份依賴護盾



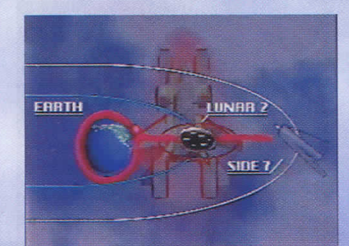
如何處理埋身攻擊

當渣古被追時，它們往往會突然掉頭衝向玩者，而玩者此時有三種方法處理：一、用盾擋，二、先制攻擊，三、橫向移動（R1）。不過由於用盾擋會令盾受損，一定時間後便會爆盾，而且久而久之便會出現依賴，故因危險而不予採用。至於先制攻擊不是不好，如能擊中對方也沒有甚麼問題，但如不中便會發生碰撞，長期來說對機體絕對不是好事，太「勇」往往會有相反後果的。因此，我們應選擇橫移，此方法除可成功逃避敵人的攻擊外，更可立刻將對方鎖死，並以萊福槍或雷射劍解決。

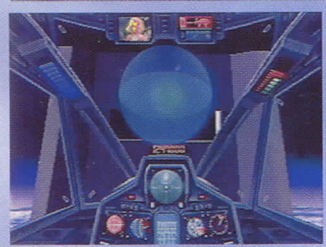


第二話　宿敵
敵機：渣古（MS-06F ZAKU 2）X2
馬沙專用渣古（MS-06FS ZAKU 2）X1

在命運的安排下，阿寶竟登上木馬號及當上高達的機師，至於木馬號亦準備登陸地球。在經過要塞露娜捷後，木馬號便準備突入大氣層。而此時，阿寶終遇上他一生中的宿敵，駕駛著紅色渣古的「紅彗星馬沙」。





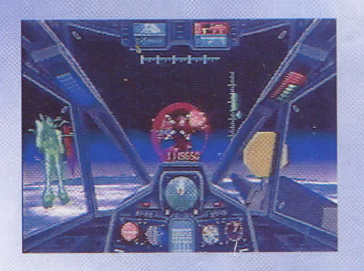


先行留力，向前推進

在這版中，玩者在料理掉兩台渣古後，由馬沙駕駛的紅色渣古便會出場，由於馬沙的力量簡直有如怪獸，故在處理兩台渣古時最好只用萊福槍等普通武器，以留下五發火箭砲給馬沙吃。此外，在遊戲開始時又是有一台渣古在正前方的，玩者在開始時必先鎖著它及以萊福槍射之，同時亦應立刻前進，以免受到另一台渣古的包抄。

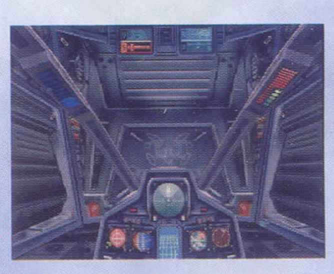
專心對付紅彗星馬沙

在版首的兩台渣古切記要盡快處理掉，否則到了指定時間，馬沙即使渣古仍在也會出場，到時戰況便會十分混亂。故玩者應快手快腳，以預備專心一意地對付馬沙。至於馬沙，既稱為紅彗星當然不是泛泛之輩，在得悉他出場時，玩者應從主螢幕中得悉其位置及面向他，同時應先舉起護盾及準備鎖死他。而在戰鬥時，玩者應乘著空檔以火箭砲擊之，此外在中途，馬沙是很喜歡先用槍射向玩者並立刻衝來劈下雷射斧，而玩者亦可先以盾擋或橫移，在他衝到面前便以鐳射劍斬之。



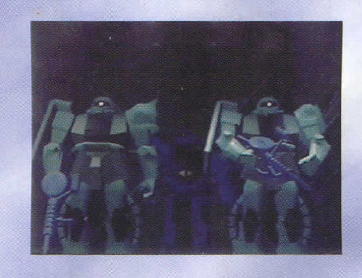
速戰速決，以免失敗

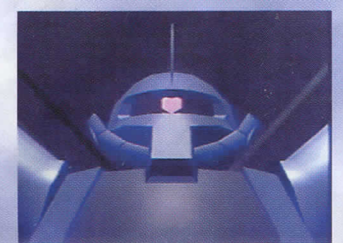
基本上馬沙是打不死的，這遊戲中馬沙要受創至一定程度才會撤退。但如高達一直下降至一千呎，那麼主螢幕便會降下保護閘，結束此版，至於影響則容後再談。



第三話　脅威

敵機：渣古（MS-06F ZAKU 2）X6
　　　老虎（MS-07B GORF）X1







在降落地球後，自護總帥幼子加孟戰死於木馬號的主炮下。在加孟的葬禮中，於「大義」的演詞下，部份自護軍自願組成服仇部隊，並於北美沙漠中伏擊木馬號，於是阿寶立以高達迎戰。

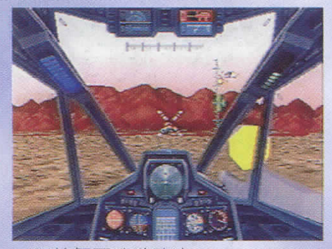


切勿掉以輕心的兩台渣古

遊戲開始時，雷達上只有兩台渣古，雖然只是雜魚兩條，但玩者亦應盡快擊倒它們，因為於天空還有一戰機作敵方的支援，稍一不慎中彈便十分麻煩。此外，於短時間內，大約在擊倒一台後，第二波渣古攻勢便會到達，而此段時間，玩者亦應省下火箭砲作日後之用。



用萊福槍擊之



一開始便要速戰速決



這角度己可開火



要時常鎖著老虎

殺無赦！第二波政擊

在解決了一台渣古後，正當玩者與第二台游鬥時，敵方的第二波攻擊便會到來。基本上敵方的戰機此時已經撤走，而新加入戰陣的渣古便有四台。在此段，由於敵眾我寡，故玩者最好將高達以中等速度向前步行，一邊以正常的速度前進，一邊以逐隻擊破方式突圍。不過玩者亦應以最快的速度將所有渣古擊毀，因為在一定時間後，本版首領「老虎」便會出場，而如果與老虎及渣古一起游鬥，倒頭來一定會事倍工半，隨時有因被偷襲而完蛋的危機。



敵人橫移時要予計彈道



以火箭砲射老虎

英雄本色老虎擊落法

如果玩者能成功地清理所有渣古，那留下來的老虎便不難對付。本來，以老虎的機動性及火力均在高達之外，但當變成單對單的決鬥，再用以適當的戰術時便不難應付。在老虎出現時先將它鎖死，之後用萊福槍擊之，同時以中等速度向前推進。當射中老虎的時候，它便會摔倒，此時玩者應減慢速度及繼續鎖著它，同時將武器轉為火箭砲。而當老虎站起來後，玩者便要乘它剛有所動作時以火箭砲射它，每站一次射一次，直至砲彈用盡後才用萊福槍。而同時，如老虎橫移逃跑時，玩者亦要繼續鎖著它，並將標的移到紅圈的邊位上發射，於是弧形的彈道便會直劃進敵機。



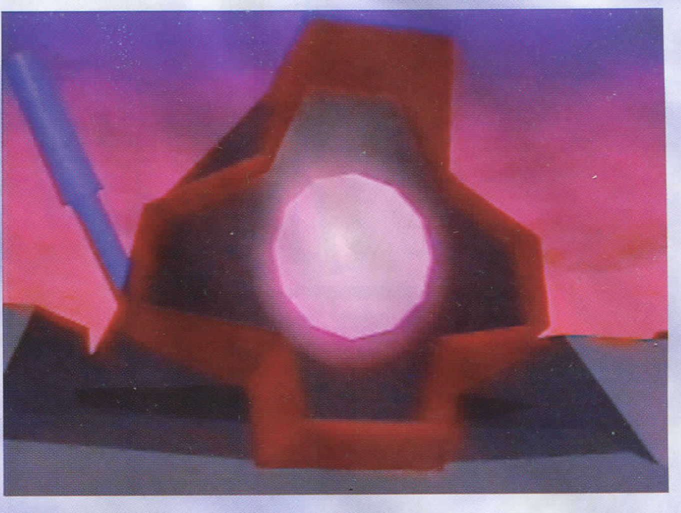




第四話　追擊
敵機：大魔（MS-09 DOM）X3

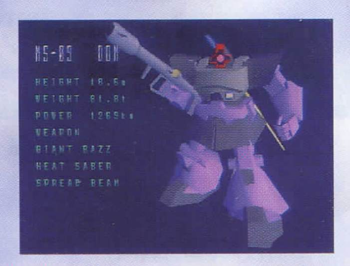



終於，木馬號已到達歐洲並準備到直布羅陀補給，可是木馬號竟收到補給部隊的「求救信號」，原來，今次的敵人又是以打倒高達為目的的部隊，不過這次並不是什麼烏合之眾，對手竟是自護軍的著名部隊「黑色三連星」。



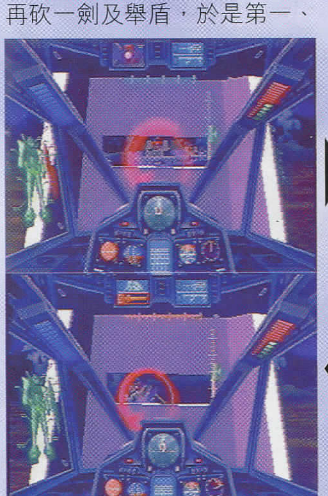
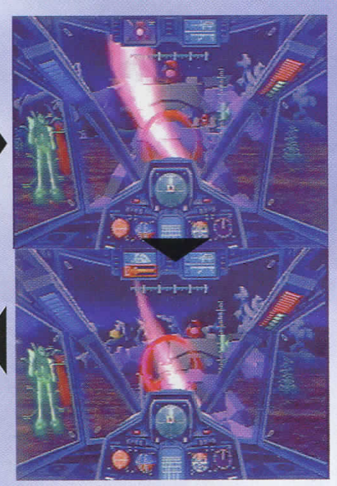
噴射馬達攻擊·黑色三連星

知己知彼，要壓制強敵，首先便要了解對方的強處。黑色三連星其實是一以大魔編成的三人小隊，而三台大魔均能以噴射馬達作地面的高速移動，再加上三人合作的團體戰術「噴射馬達攻擊」，故可説異常難纏。至於「噴射馬達攻擊」，其實便是三台大魔先排成一直線，再以高速衝向對方。之後前、中、後三台輪流向敵人攻擊，由於速度奇快，再加上前一台的攻擊即使落空亦有後一台補上，故可説是完美的攻勢。



以鐳射劍作主武器

要攻破「噴射馬達攻擊」其實並不難，關鍵便是在於時間上的計算，只要膽大心細便能巧妙擊破。在遊戲甫開始，敵人便會使出此攻擊，玩者只要先舉起護盾及將武器選用鐳射劍，待第一台衝到時先砍一劍，如成功的話便立刻有一空檔，而玩者亦要立即舉盾擋去第二台的攻勢，在擋後又立刻再砍一劍及舉盾，於是第一、二台各中一劍。玩者此時雖已得手，但卻不應衝動地企圖攻擊第三台，因為在兩輪攻擊中，第三台已有足夠時間作一擊即離的攻勢，玩者的盲目攻擊很有可能會是對方第一、二台包抄反擊的機會。故玩者應立刻舉盾看清環境。在一輪攻擊後，玩者大可以萊福槍作一定程度的游鬥，但應隨時作出準備以應付第二次的噴射馬達攻擊」。

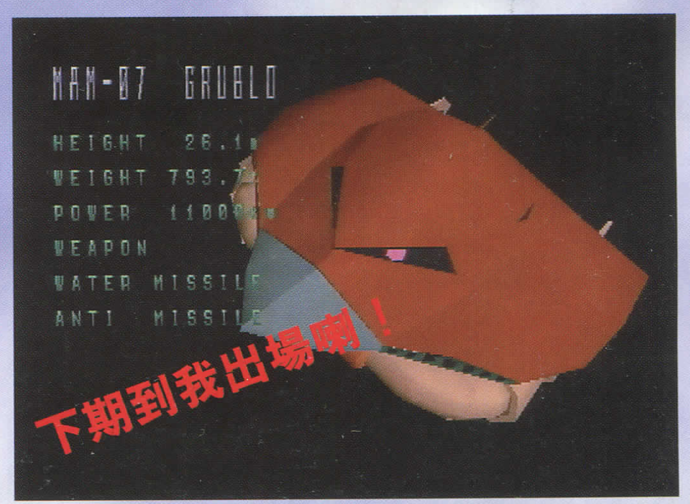



再一次逐個擊破

玩者如能成功地運用上文的戰術，三連星理應於不久後變成二連星，而三位一體的戰術失去作用後，便是玩者作出反撲的時候！此時，玩者應以中等的步速前進，並鎖死最近的一台作目標攻擊，而且只以該台作唯一目標，以情況來説，玩者理應已控制大局，至於在得手後，剩下的一台大魔已沒有什麼威脅，只要用上對付老虎的戰術便能盡情地愚辱對手。〈初級課程完結〉







少年街霸
STREET FIGHTER ZERO

千呼萬喚始出來的「STREET FIGHTER ZERO」，終於在香港正式登場，由於此Game的系統及招式方面有著新的概念，本刊為大家在此作出較全面的介紹，令大家在遊戲機中心玩此Game時不致於輸了也不知道原因（若遊戲機中心將機較得太強或太快則另計。）。

新系統，新玩法，新刺激！

由於是新作品的關係，所以加入了新的系統，以求令大家玩得更有趣味。

1—空中防守

在ZERO中加入了的空中防守，對於對戰時有更大的戰略性。例如在空中時可以擋駕敵人的飛行道具（波動拳，Sonic Boom）和截擊等，當然連昇龍拳，昇虎拳及筋斗腳等種種霸度的對空技都可以一一擋下，真是一種很有用的新系統。

2—Counter Attack反擊技

以往的「街霸」在對戰時往往會被對方迫至畫面邊緣，而慘被「夾硬屈死」，但「ZERO」則加入了Counter Attack反擊技則可以把這個劣況逆轉過來，當擋著對手的攻擊時，馬上輸入指令（←↙↓＋P or K）便可以第一時間反擊，這是一個非常好用的技術，記緊要好好練習；還有就是每使出一次反擊技便扣一個Level的Super Combo能源。

3—被投摔時可以溜走

當被對手以投摔技對付時，切記要冷靜地同時使出自己角色的投摔技，那便可以逃之大吉，但輸入指令的時間一定要配合得好，否則便徒勞無功。

4—倒下的回避技

每當被對手施以重擊時多數會倒下，而對手多數亦會窮追不捨地攻擊；但「ZERO」的倒下回避技使可在倒下時向後或向前打筋斗，那便可以避過對手的追擊，而指令則是↓↘→＋P或↓↙←＋P。

5—3個Level的Super Combo技

Level 1最弱而Level 3最強，當Super Combo值儲到MAX的時候便可以出Level 3的Super Combo，舉例如阿KEN的「昇龍烈破」就是↓↘→↓↘加拳掣，Level 1按一個拳掣，Level 2按2個拳掣，level 3則按3個拳掣，是非常易用的方法。

本刊試機員親述對CPU攻略

KEN對CPU攻略

「SF ZERO」裡每個人都有自己的特徵，而各招式也有其對應或相剋的破解招式，要真正成為「SF ZERO」的無敵英雄，必要對此GAME有極度的了解及加上非常豐富的對戰經驗不可！但以上所説都只是對人的技術，而以我的經驗來看，對CPU的時候，九成的對戰格鬥GAME都是可以用「打FORMULA」的方法去攻略，而我今次便首先以KEN去示範一下如何「打FORMULA」吧！

VS ADON

CPU的ADON可以説是像「青蛙一樣」跳來跳去，而他的招式也是又快又強殺傷力，所以最好就是以游擊戰術去對付他。而且要盡量拉遠距離，以不斷的跳躍重腳去攔截他的攻擊。





VS CHARLIE

CHARLIE最恐佈之處是他的連續技加SUPER COMBO十分之利害，一次過可以扣去你滿能源時的70%，所以被他打中一次便會很難翻身的了。但有一種方法可以引他墮入陷阱，便是當他和你的距離在中距離時（大約3/4畫面），如你用蹲下輕腳，他便會跳過來，然後便用昇龍拳對付，如此這般，便能打敗他。





VS ROSE



神秘的新人物ROSE其實不是甚麼特別可怕的人物，只要在遠距離的時候使出輕波動拳，引誘她跳過來，然後用低掃腳擊中她，返覆使用這套戰術，很快便會把她消滅；要小心的是若在太近距離出出波動拳的話，她便會很輕易地使出跳波後的連續攻擊，而且多是全中的！



VS GUY



GUY的速度可說是全部人之冠，但不要被他的速度蒙騙了，因為他的攻擊方式是十分之笨的。他只會衝過來用一些普通技打你，你只要一直擋著，直至他用重腳鏟你後的硬直時間內，用蹲下重腳掃低他及拉遠距離，然後當他起身後用重波動拳截擊，他中了後又再用重波動拳，他便會衝著來「迎接」你的波動拳；只要重覆以上動作直至打敗他為止。



VS BIRDIE



不知為何，BIRDIE在遠距離時好像是不懂得動似的，但在近距離時便會以他的超強攻擊力連珠炮發地攻擊你，所以一定要和他拉開距離，用重波動拳對付他。



VS SODOM



SODOM的攻擊力也是十分之利害，只要被他的「POWER SLAM」摔到，便慘被扣掉滿能源時的40%，所以也是像對BIRDE時一樣，盡量拉遠距離，然後出一下輕波動拳，他便會在空中擋了你的輕波動拳，之後他便會用「POWER SLAM」，但因為是在遠距離，所以不用害怕，反而應立即用重波動拳，他便會在「POWER SLAM」後的硬直時間內吃了你的波動拳，如此類推，直至永遠……



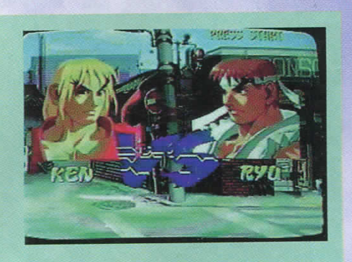
VS SAGAT



SAGAT的攻擊模式是：遠距離時用「TIGER SHOOT」，近距離時他便會把你打開，然後再用「TIGER SHOOT」……唯有是擋了他的一個「下TIGER SHOOT」後跳過去，在最高點是用重腳踢他；因為這樣能封殺他的一切對空攻擊，連「TIGER UPPERCUT」也不能倖免。還有，千萬不要和他「鬥波」，因為如果他有SUPER COMBO能源時，他便會用「TIGER CANNON」把你的波動拳抵消及將你打倒。



VS RYU



RYU在「ZERO」中十分強勁，可說是沒有弱點；但他的攻擊也是有跡可尋的。他在遠距離是會用波動拳，而在中距離是用龍卷旋風腳，但他也會因你出的招式而作出相應的對策。攻擊方法是：利用你的反射神經去「跳波」，然後用「空中重腳、蹲下中腳、重波動拳」的連續技攻擊，才能獲勝。與RYU對戰也是不可以和他「鬥波」，不然便會和SAGAT對戰時的後果一樣。



每個角色的必殺技與Super Combo大公開！

RYU—
向著世界最強武鬥家的路挑戰！


◆真空波動拳


◆真空龍卷旋風腳


◆昇龍拳


◆龍卷旋風腳


◆旋風腳


◆鎖骨割

特殊入力技	
旋風腳	→＋中K
鎖骨割	→＋中P
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍卷旋風腳	↓↙←＋K
Super Combo	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P×1〜3
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←＋P×1〜3

KEN—
火炎一般的全攻型格鬥家


◆昇龍烈破


◆神龍拳


◆龍卷旋風腳



◆昇龍拳


◆閃電踢

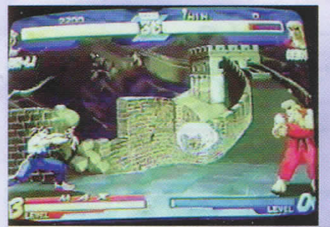
◆前方轉身

特殊入力技	
前方轉身	↓↙←＋P
落踵	→＋中K
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍卷旋風腳	↓↙←＋K
Super Combo	
昇龍烈破	↓↘→↓↘＋P×1〜3
神龍拳	↓↘→↓↘＋K×1〜3

春麗—
誓要把黑暗的惡勢力消滅


◆氣功掌


◆龍卷旋風腳


◆氣功拳

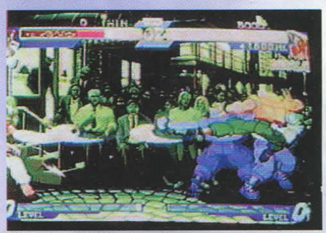

◆鶴腳落

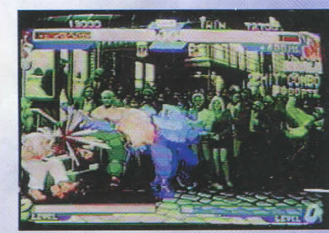

◆千裂腳


◆霸山昇天腳

特殊入力技	
鷹爪腳	↓＋中K
鶴腳落	↘＋大K
必殺技	
百裂腳	K連打
天昇腳	↓儲勁↑＋K
氣功拳	←儲勁→＋P
Super Combo	
千裂腳	←儲勁→←→＋K×1～3
霸山昇天腳	↙儲勁↘↙↗＋K×1～3
氣功掌	↓↘→↓↘→＋P×1～3

CHARLIE—
冷靜的正義戰士


◆音速爆破


◆火炎爆踢


◆連環筋斗踢


◆筋斗踢


◆橫鞭撾


◆反擊技

特殊入力技	
橫鞭撾	→大P
踏步踢	←或→＋大K
迴旋踢	←或→＋中K
必殺技	
音速刀	←儲勁→＋P
筋斗踢	↓儲勁↑＋K
Super Combo	
音速爆破	←儲勁→←→＋P×1～3連打
火炎爆踢	←儲勁→←→＋K×1～3
連環筋斗踢	↙儲勁↘↙↗＋K×1～3

GUY — 武神流的正統傳人


◆武神八雙拳


◆武神擊落


◆武神旋風腳


◆疾風腳



◆武神剛雷腳



特殊入力技	
武神獄鎖拳	小P中P大P大K
鐮鼬	↘＋大K
飛肘落	跳躍中↓中P
必殺技	
武神擊落	↓↘→＋P＋P
武神旋風腳	↓↙←＋K
疾風腳	↓↘→＋K＋K
Super Combo	
武神剛雷腳	↓↙←↓↙←＋K×1～3
武神八雙拳	↓↘→↓↘→＋P×1～3

SODOM — 為了制霸全世界而到處修行


◆Power Slam+Spire Grinder


◆Titte Strike


◆Power Slam


◆Spire Grirder



◆必殺破壞打

特殊入力技	
後轉起	↓↘→＋P
必殺技	
Titte Strike	↓↘→＋P
Power Slam	近距離回轉一周＋P
Spire Grirder	近距離回轉一周＋K
Super Combo	
必殺破壞打	↓↘→↓↘→＋P×1～3
Power Slam+ Spire Grinder	近距離回轉2周＋P×1～3

BIRDIE－
凶殘的破壞王





◆Bull revenger


◆The Bridie


◆Bull Head


◆Cloke Chain


◆Sledge Hammer

特殊入力技	
泰山壓頂	跳躍中↓＋大P
必殺技	
Bull Head	←儲勁→＋P
Sledge － Hammer	同時按2個或以上P 或K後同時放手
Cloke Chain	近距離回轉一周＋P
Super Combo	
Bull revenger	↓↙←↓↙＋P或K×1～3
The Bridie	←儲勁→←→＋P×1～3

ADON－
野獸般的格鬥家



◆Jaguar Revolver


◆Jaguar Assult


◆Jaguar Kick


◆Rising Jaguar

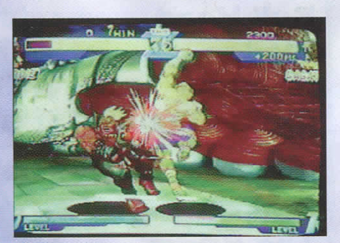
特殊入力技	
朝天腳	↘＋中K
必殺技	
Jaguar Kick	←↓↙←＋K
Rising Jaguar	↓↘→↗＋K
Fang Kick	→↘↓↙←＋K
Super Combo	
Jaguar Revolver	↓↙←↓↙←＋K×1～3
Jaguar Assult	↓↘→↓↘＋P×1～3

SAGAT－
充滿野心的格鬥帝皇


◆Tiger Genocide


◆Tiger Shoot


◆Tiger Knee


◆Tiger Uppercut


◆Tiger Cannon


◆Tiger Laid

必殺技	
Tiger Shoot	↓↘→＋P或K
Tiger Knee	↓↘→＋K
Tiger Uppercut	↓↘→＋P
Super Combo	
Tiger Cannon	↓↘→↓↘→＋P×1～3
Tiger Laid	↓↙←↓↙←＋K×1～3
Tiger－Genocide	↓↘→↓↘→＋K×1～3

ROSE－
「ZERO」中唯一的新角色，身份仍是非常神秘

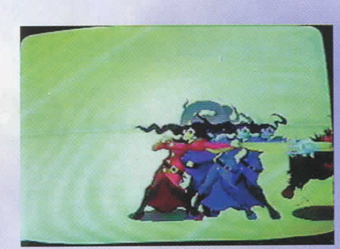

◆Soul Illusion


◆Soul Reflect


◆Soul Spark


◆Air Throw


◆Aura Soul Throw


◆Aura Soul Spark

特殊入力技	
下鏟腳	↘＋中K
必殺技	
Soul Reflect	↓↙←＋P
Soul Spark	←↙↓↘→＋P
Air Throw	→↓↘＋P
Super Combo	
Aura Soul Throw	↓↙←↓↙←＋P×1～3
Aura Soul Spark	↓↘→↓↘→＋P×1～3
Soul Illusion	↓↘→↓↘＋K×1～3



最後特報，發現VEGA與豪鬼！

經過本刊人員一番努力嚐試，終於分別把VEGA與豪鬼找出來，方法不難，只需在選人時揀問號一欄，便有機會選中VEGA或豪鬼，此兩個不愧為強者角色，二人的威力均十分強大，好使好用，至於機會嘛……人，總要在有些時候需要一些運氣的……

VEGA－充滿著邪惡的魔鬼再登場


◆精神能量彈


◆惡魔飛空踏


◆惡魔雙膝踢


◆精神力移動


◆超精神力惡魔焚身鑽


◆超惡魔雙膝踢

特殊入力技	
精神力移動	→↓↘或←↓↙＋3個P或3個K
必殺技	
精神能量彈	←儲勁→＋P
惡魔飛空踏	↓儲勁↑＋K
惡魔雙膝踢	←儲勁→＋K
Super Combo	
超精神力惡魔焚身鑽	←儲勁→←→＋P×1～3
超惡魔雙膝踢	←儲勁→←→＋K×1～3

豪鬼－神秘的挑戰者


◆空中真空波動拳


◆滅殺豪昇龍


◆斬空波動拳


◆火炎波動拳

◆阿修羅閃空

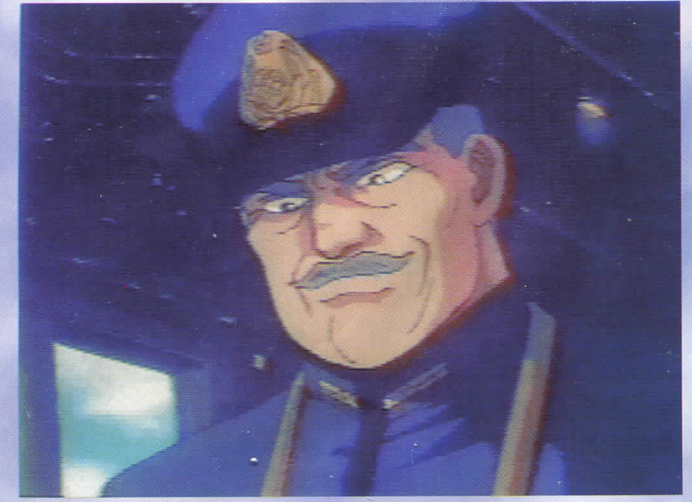

◆阿修羅閃空

特殊入力技	
旋風腳	→中＋K
二段斬	→中＋P
跳躍前轉身	↓↙←＋P
阿修羅閃空	→↓↘或←↓↙＋3個P或3個K
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
火炎波動拳	↙↓↘→＋P
斬空波動拳	跳躍中↓↘→＋P
龍卷旋風腳	↓↙←＋K
昇龍拳	→↓↘＋P
Super Combo	
真空波動拳	↓↙←↓↙←＋P×1～3
空中真空波動拳	跳躍中↓↘→↓↘→＋P×1～3
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P×1～3
？？？？？	？？？？？＋？×？？？



「幻」之最強對最強－VEGA VS 豪鬼

這就是本刊員工努力地把這兩個神秘角色的潛能發掘出來的成果，但未必就是他們的全部實力，尤以豪鬼的神秘Super Combo最難使出，傳聞這招是亂舞系的招式，如果讀者中有有識之士知道此中奧秘，請告知本刊，以本刊試Game員的相思之苦，多謝！多謝！



紺碧之艦隊

攻略之第二回

機種：3DO	遊戲類型：SLG
製造商：德間書店	容量：CD—ROM

高野五十六在這個國度的日本再生後，便開始計劃「堂堂正正」地與美國戰鬥，不再是像現實般用偷襲及佔領的方式來戰鬥。他憑著其他有相同命運的人（這些人包括未來的太空人，電腦專家或軍事家等），組織了「紺碧會」，並製造出多樣新穎的武器，配合了二次大戰的武器，和敵軍決一死戰！





第4回合：トレス海峽封鎖作戰

由於要阻止我軍之運輸船及戰艦通過トレス海峽，美軍派出フレッチャー—（布利查）船隊來封鎖此海峽，而我軍便要派出部隊還擊，並且要將全部艦隊於海峽中擊沉。

戰略目的： 將正在前往トレス海峽之布利查艦隊，於海峽中擊沉，用沉沒的艦隻來將狹窄的海峽封鎖。

戰略模式設定：

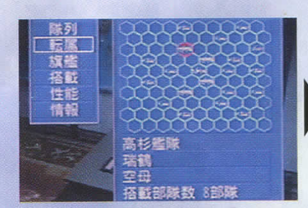
今個回合必然出擊的是紺碧艦隊。另外可以選擇阪元艦隊及第12潛水隊作聯合艦隊，提議各位玩家用阪元艦隊作聯合攻擊。如果你只用紺碧艦隊及用第12潛水隊作聯合艦隊，這樣便很難對付敵方的空襲！

注意1：

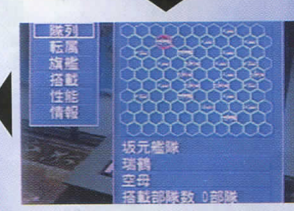
由於阪元艦隊的空母比較少，所以請先將高杉艦隊中的空母，暫時轉屬到阪元的艦隊中（你也可以在艦船建造中製造空母，但不是可以即時可以做到的，而且你也要看看口袋裡有沒有足夠金錢，可不要花光啊！）

注意2：

由於轉屬後的空母的搭載部隊數是零，所以各位玩者必須從新設定搭載的部隊。這時你便可以測試一些新武器的威力了。









◆這便是空母的轉屬過程，只要將空母或其他戰艦從舊船艦隊中下達轉屬命令，並在新艦隊中找一個空的位置，加上新的艦隻就可以了。

注意3：

在戰爭模式中，在布利查艦隊還沒出現前，在地圖的上下2方，都有各2隻的驅逐艦出現，只須當星電偵察機出發後，將3至4部隊的艦攻式艦爆，下達出擊命令，進行攻擊便可以了。



◆敵艦布利查艦隊預計出現的地點，相當接近海峽，只要一發現敵艦，就將它們擊沉吧！

[redacted]



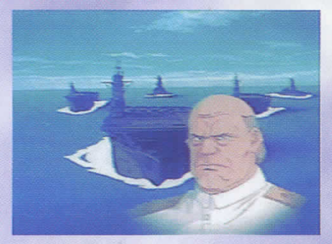
◆布利查艦隊被擊沉後，沉沒於p.e海峽中，今後的運輸船便可在這裡順利航行。



◆昭和17年末，美國製成了長途航行的B-30攻擊機，準備向日本首都－東京進行空襲。

第5回リフー島沖海戰。

在航行中的紺碧艦隊，於昭和18年2月7日，在リフー島沿海發現美軍的大艦隊一第7艦隊，並與該艦隊發生激戰。



◆遇上美軍的第7艦隊，紺碧艦隊能夠輕易取勝嗎？

戰略目的：

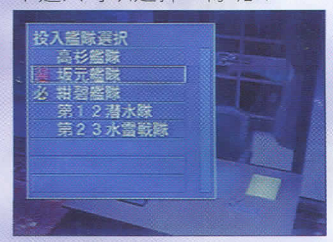
將美國的第7艦隊全部殲滅，並將リフー島的海封鎖。



◆別以為敵艦的預想出現地點與我軍艦隊出發之地點，相隔這麼遠，不很久雷達便會探測到敵軍呢！

戰略模式設定：

如果你在上一回合，以一隊紺碧艦隊，就可以擊破布利查的所有艦隻，那就太恭喜了。不過不要在這回合做英雄吧！對方是第7艦隊啊！如果你想死的話，就只用紺碧艦隊吧。如果不想？就請選擇你所須要的艦隊作聯合艦隊之用。不過只可以選擇一隊呢！



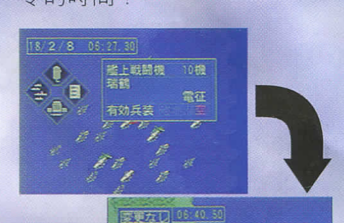
◆這次你可選擇全部艦隊中的其中1隊。

注意1：

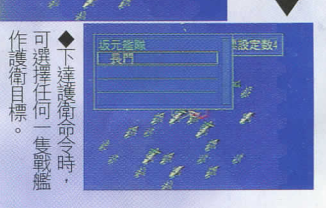
由於要選擇艦隊關係，故建議採用阪元艦隊，這樣便毋須將空母轉回廻杉艦隊中的其中1隊。

注意2：

這個回合中，敵方的航空機非常厲害的。所以當開始時，請先將一部分的戰鬥機下達出擊命令，當戰機出擊後，將與部隊先下達護衛命令。到敵機出現後，可以立即下達攻擊命令，毋須等候下達出擊命令的時間！







◆下達護衛命令時，可選擇任何一隻戰艦，作護衛目標。

注意3：

由於在這回合中，對方的航空隊這樣的利害，可以選擇在發現敵艦後，集中進攻敵軍的空母，令到敵軍在這回合中，不能夠憑空擊取勝。

注意4：

在戰爭模式中，會出現2隊秘密的部隊。（是不知從哪裡來的？）它們是新製成的「綠電改」及「紫式戰鬥機」，你可以向它們下達指定的攻擊命令。但當它們完成任務，進行歸艦程序時，它們是會逗留在原位不動的，由於它們是沒有編排排在艦隊中的。如果玩者想它們安全不受攻擊的話，便可以設定下一個攻擊目標或選擇下達護衛命令。

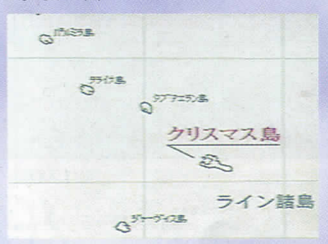
[redacted]



◆秘密部隊的部隊數也很多呢！不用客氣，盡管下達命令吧！

第6回合：クリスマス島沖海戰

為了奪回被日本佔領了的ハワイ美軍基地。美軍便於クリスマス島上，集結了多隊飛行部隊及地面部隊，準備這次的奪回戰。



◆クリスマス島位於ハワイ島之南方，而且非常接近，這有利於美軍進行攻擊。

戰略目的：

由於ハワイ島具有很重的戰略意義。我方絕不能失去這個戰略根據點的。所以要用盡一切方法，阻止美軍的航空部隊攻擊，及破壞在クリスマス島上的基地。

戰略模式設定：

在這回合的戰鬥中，只能夠使用高杉艦隊，所以如果你在上一回合使用了阪元艦隊，那就麻煩你將空母重新轉屬到高杉艦隊的旗下，不過就算你在上回合是使用高杉艦隊的話，也希望你能夠將艦隊中空母搭載的部隊，重新編排過一次。

注意1：

由於這次作戰非常重要，所以請在艦隊的編排上及部隊編排上下點功夫吧！在這次的戰鬥中，將會對付很多的戰鬥機隊，所以可能需要很多的戰鬥機數，建議將所有可用的空母都加在高杉艦隊中。

注意2：

在航空部隊編排上，由於今次空母的數目較多，所以在編排搭載部隊上會較為靈活。作者在今個回合中，每一隻空母只搭載一種的戰機，各位玩者也可以試試（不過我不保証這樣做一定會取得勝利的啊！）。

注意3：

當這個回合結束後，將會立刻進行下一回合的戰鬥，而中途是不過進行艦隊編成及搭載部隊編成的，所以除了加多些空母外，驅逐艦及巡洋艦也可以編排多些在高杉艦隊。

戰爭模式中要注意的：

在戰鬥中，你會發現在島上只有4個攻擊點，但其實在基地裡，還有一些防空高射炮部隊，玩者必定要一起攻擊這些防空隊，要不然他們是會向你攻擊的！

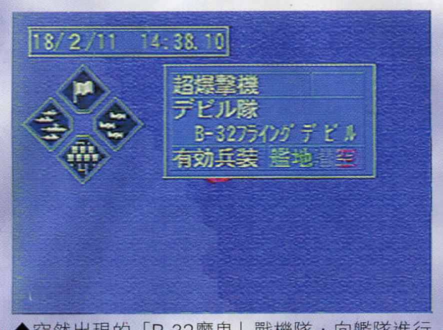
小小的提示：

其實在這回合中，由於是沒有艦隊戰的關係，所以只須要一開始便向爆擊機及戰機下達出擊命令就可以了。但當所有基地及戰機被你擊破後，遊戲還是沒完的。在戰鬥時間到達14：30的時候，美軍的B-32援軍就會到達クリスマス島，向玩者進行攻擊，雖然他們很容易對付，但也要小心它們的偷襲啊！

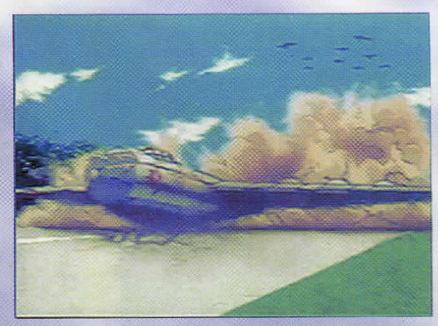
[redacted]



◆在クリスマリ島上的防空高射炮部隊，只要用九七式這般的攻擊機就可以擊破了。



◆突然出現的「B-32魔鬼」戰機隊，向艦隊進行偷襲。



◆クリスマス島上的美軍基地被破壞後，美軍要奪回這個軍事據點的美夢就破滅了。

第7回合：來自海中的追蹤者

在高杉艦隊擊破クリスマス島的基地後，美軍的新型潛水艦便出戰迎擊，他們的目的是要擊沉高杉艦隊，迫使在ハワイ島上的日軍投降，高杉艦隊能夠獨力應付美軍的新式潛艦嗎？



◆由於我軍將クリスマス島3的美軍全都消滅，美軍本部就派出新型的戰艦來決一死戰。

戰略目的：

對正進行反擊行動的美軍BLACK JACK潛水艦隊進行攻擊，並必須全數擊沉。

戰略模式設定：

只要在戰鬥時間10：00前發現敵艦，將它們擊沉就可以了。



[redacted]

◆除了可以用偵察機探測外，還可以將艦隊設定到敵艦的預計航道上，將之擊沉。

注意1：

在這回合的開始時，你會在地圖的上方發現一隊航空部隊，這便是新製造完成的仙空對潛偵察機，它們除了偵察外，當發現敵人時，玩者還可以向它們下達攻擊命令。

注意2：

當戰爭模式開始時，請玩者將所有可以換上雷裝的戰鬥機（如九七式艦攻，雷洋及綠電攻）換上雷裝，因這次的敵艦是3隻潛艦，所以換上雷裝是必要的。

注意3：

在仙空將第一隊潛艦擊沉後，千萬不要讓它進行歸艦指令後，就在海面停留下來，下達警戎指令，讓它在地圖上的右上方偵察吧！你便會有所發現呢！



◆美軍的BLACK JACK潛水艦隊，被高杉艦隊擊沉後，令到美軍的士氣大減。

第5回EVENT戰鬥：ソロモン諸島制壓（所羅門群島戰）

戰略目的：將所羅門島上的海港，基地及部隊，以及在島附近的守備艦隊及守備航空隊全部消滅。

戰略模式設定：

今次可以自由地選擇聯合的艦隊或單獨艦隊戰鬥，因敵軍部隊實在是…太弱了。不過不要忘了要有空母的份兒。

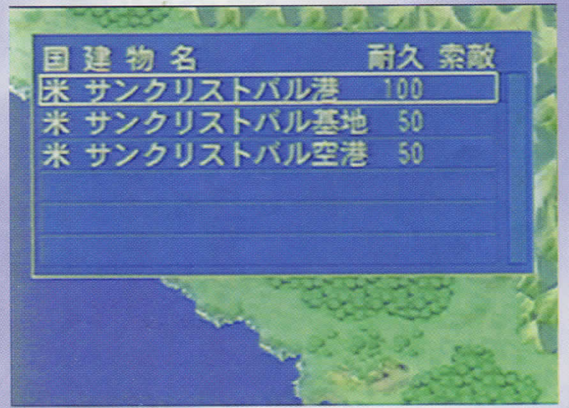
戰爭模式設定：

只要將艦隊一舉駛入敵軍的警戎範圍就可以了。



◆不要看這個島很大，其實只有3個敵軍基地。

◆3個敵軍基地都是其中在一處的地方，除了某地外，玩者還可以發現地面部隊的！



国	建物名	耐久	索敵
米	サンクリストバル港	100	
米	サンクリストバル基地	50	
米	サンクリストバル空港	50	

[redacted]

注意：

將敵軍的艦隊，地面部隊及基地消滅後，玩者應還會發現一隊守備航空隊的，這部隊是藏在地圖的左方中間，只要派出電像電征的戰鬥機對付就可以了。



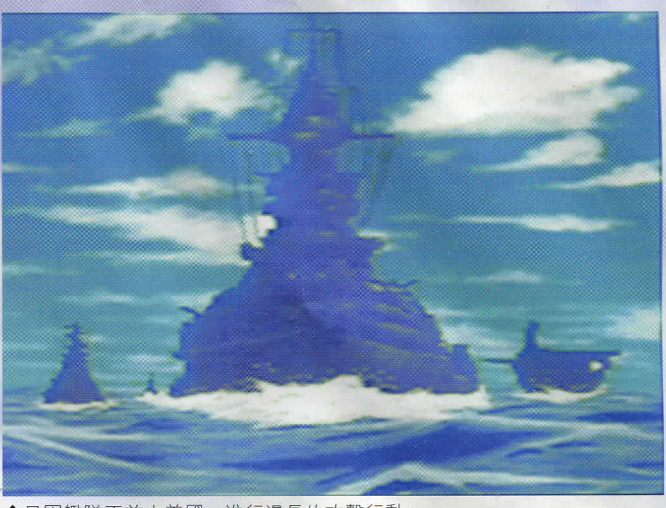
◆控制了所羅門群島後，高杉艦隊便發出聯合作作戰指令，並且擬定作戰內容，並由巴拿馬運河攻擊關破。

第8回合：第2次巴拿馬運河攻擊

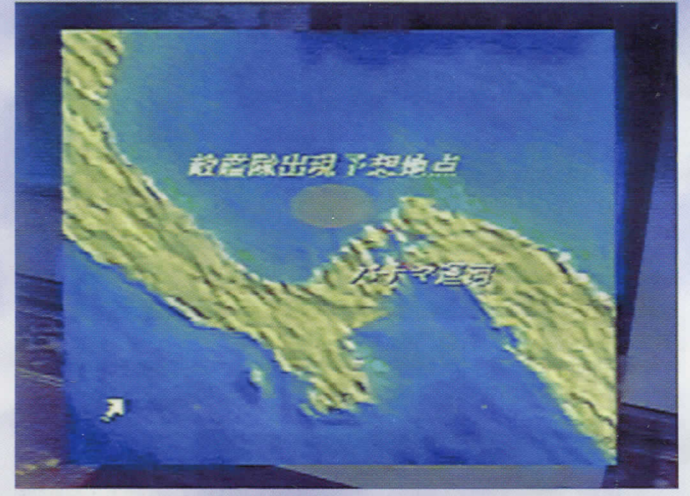
為了配合高杉的聯合作戰指令，第1步就是要將巴拿馬運河中的水壩及美軍基地全部消滅，方便在大西洋的紺碧艦隊，通過巴拿馬運河與大隊會合。

戰略目的：

將所有在巴拿馬運河上的水壩及敵軍基地，全部消滅。



◆日軍艦隊正前去美國，進行漫長的攻擊行動。



◆艦隊的出發地點與攻擊地點，相距甚遠，最好還是利用爆擊機吧！

注意1：

敵艦的預想出現地點是在運河的另一邊，而那邊是紺碧艦隊出發的地方（就算你沒有在戰略模式時選擇紺碧艦隊，它們也是會出現的。）所以艦隊的攻擊就由紺碧艦隊負責吧！

注意2：

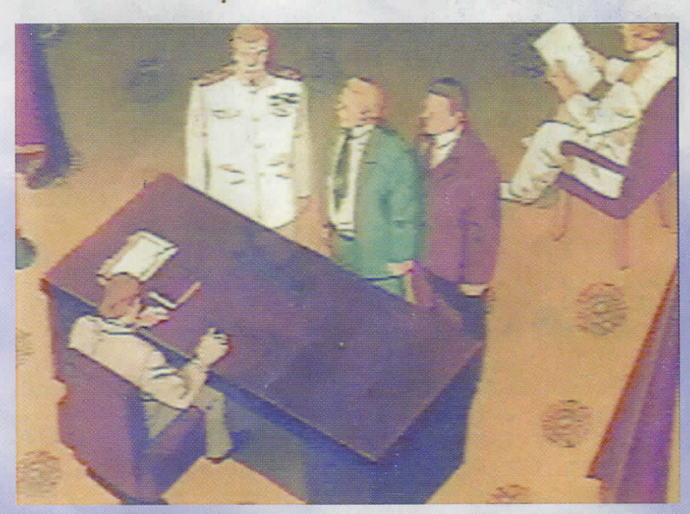
在上一回合中所製造的新兵器，在這個回合中已經可以使用，你們也大可試試（不過不要生產太多爆龍，因為米利蘭士只有一隻，只要2部足夠了）。而米利蘭士所搭載的飛彈射程相當遠，所以在艦隊編排是必要加上。

注意3：

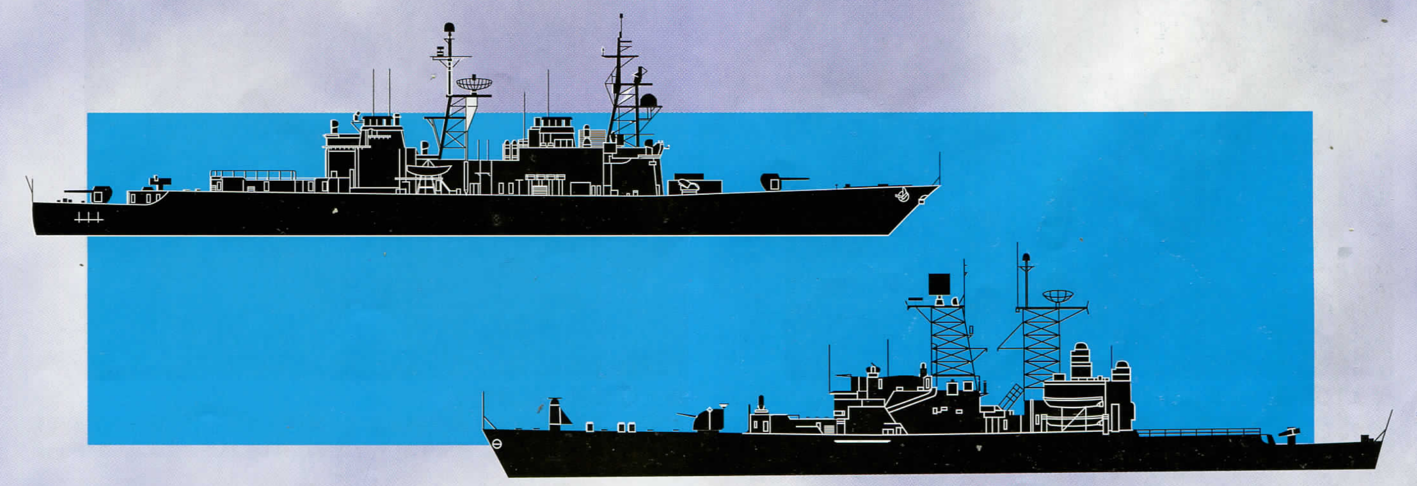
在這回合中，對方的戰機隊也非常利害，所以當爆擊機往敵方基地攻擊時，最好用電征作護衛。

注意4：

在所有基地及艦隻擊敗後，亦有一隊航空機隊在地圖的左上方作後援。用上一回合所使用的方法就可以找到它了。



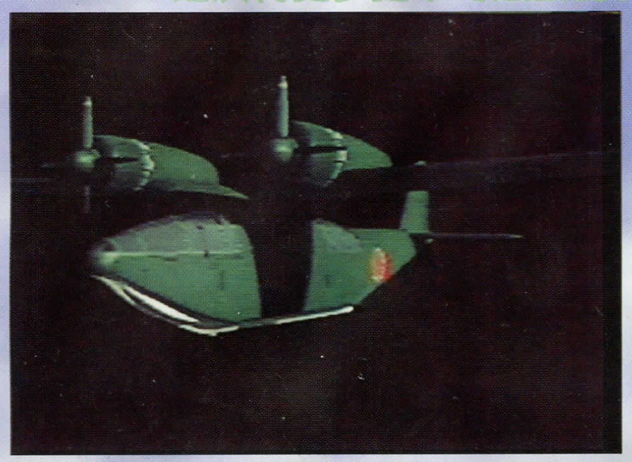
◆美軍高司令部得知巴拿馬運河失守，及當地艦隊及基地全滅後，正尋求辦法挽回局勢。





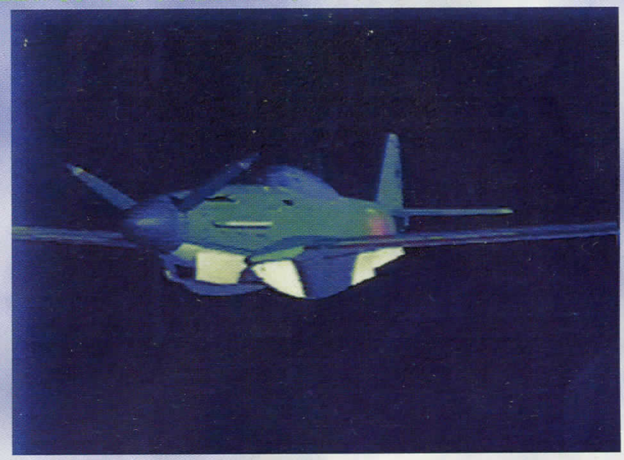
新兵器情報一覽表（2）

這次有更多更不可思議的新武器為大家介紹，不容錯過啊！



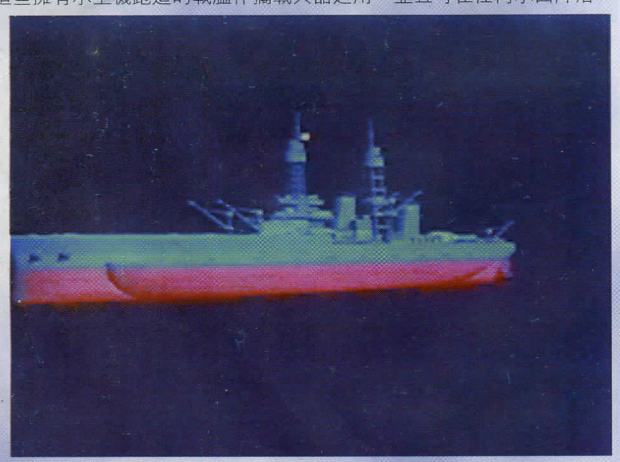
水上攻擊機—「綠電改」

★擁有一枚800公斤的航空魚雷，一枚800公斤的爆彈，2枚250公斤的爆彈及13mm的機槍一技。是1架很可怕及很有威力的攻擊機，可供潛水艦，戰艦及重巡這些擁有水上機跑道的戰艦作攜載兵器之用，並且可在任何水面降落。



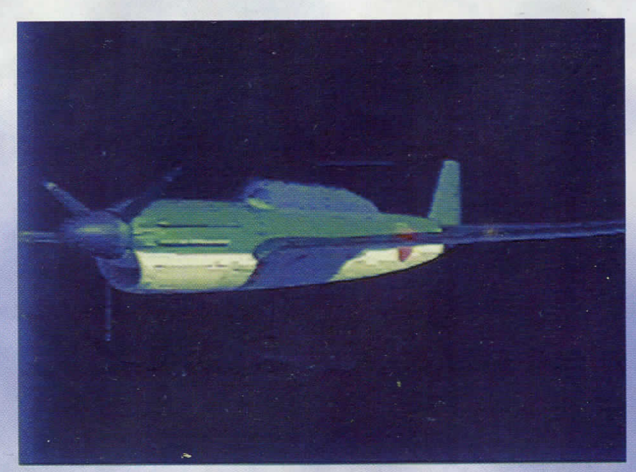
水上戰鬥機—「紫式戰鬥機」

★擁有30mm機搶一枝。與「綠電改」一樣，可在潛水艦這些戰艦上作搭載部隊用。而它的續航能力也比起一般的戰鬥機好。



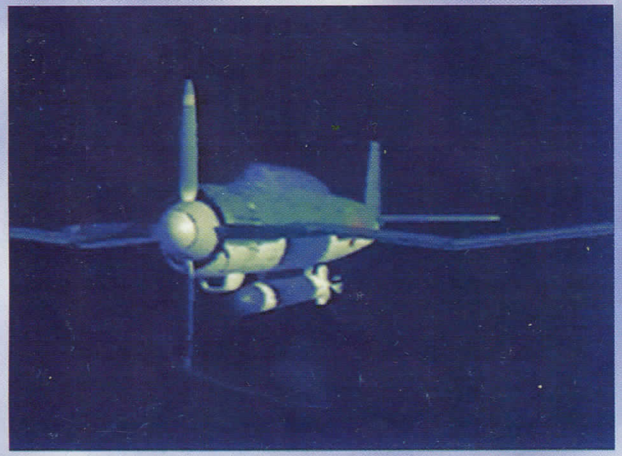
航空爆擊戰艦－「米利蘭士」

★這艦是在ハワイ攻擊作戰時，捕獲之美軍戰艦メリーランド，在駛回日本後，在横須賀海軍工廠改良而成的。它的搭載兵器是新開發的爆擊機「爆龍」，並載有新式的有翼噴射飛彈「蘇式飛彈」1枚。



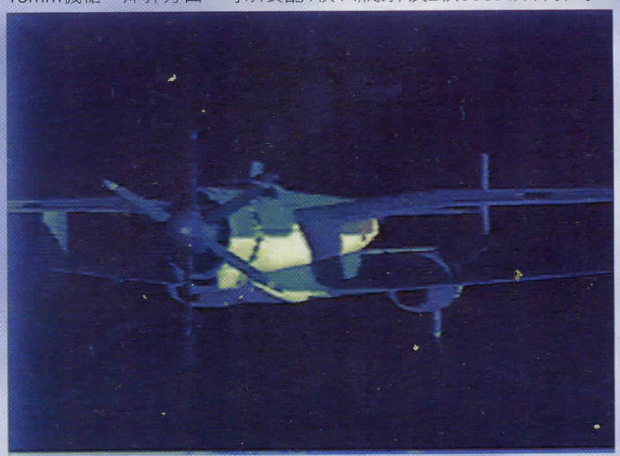
艦上爆擊機－「銀星」

★擁有爆擊機的火力，更有戰鬥機的速度，可以在很短時間之內抵達目標，進行攻擊。除了前方有2枚13mm機槍外，在機體後部亦有1枚可360度回轉的13mm機槍，炸彈方面，可以裝配1枝1噸爆彈及2枚500公斤炸彈的。



艦上攻擊機－「蒼山」

★雖然它只是一架攻擊機，但已擁有爆擊機的機體。除了翼內有1枚20mm的機槍，後部上方亦有1枝13mm機槍，可配備1枚800公斤的魚雷，1枚1噸的爆彈或者是4枚250公斤的爆彈。無論是空中的格鬥戰及對艦攻擊都非常利害。

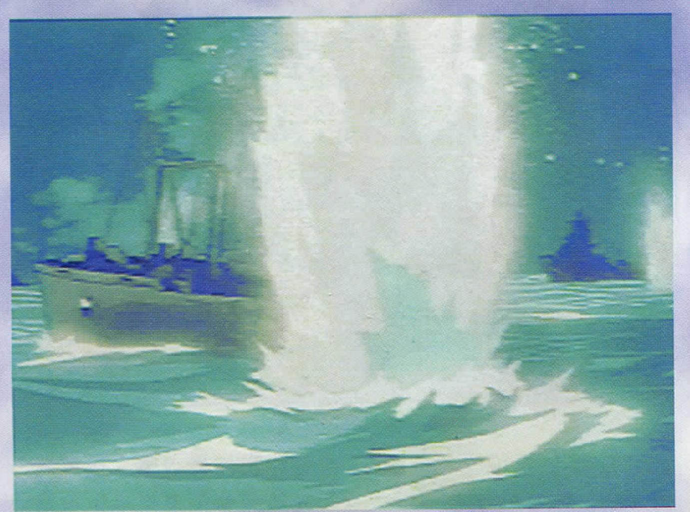


艦上爆擊機－「爆龍」

★專門從事偷襲或某些特殊任務的機種，整體是雙翼設計，除了前方的引擎外，下方翼的後部還有2部引擎的。但武器只有1枝25mm機槍及1枚1噸的炸彈。

作者在「打爆機」時的小小失誤（可以不看）！！

正所謂「勝敗乃兵家常事」，不過由於自己是指揮官，在戰鬥時遇上失敗，那種感覺也頗為痛苦的。所以在這裡希望大家在這裡分擔一下——在這遊戲中GAME OVER的痛苦！（有無搞錯）



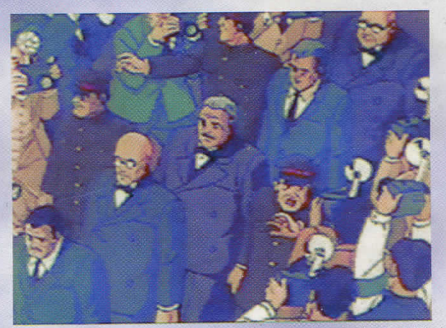
◆日軍的艦隊被美軍擊敗後，正意味著戰爭的結束。



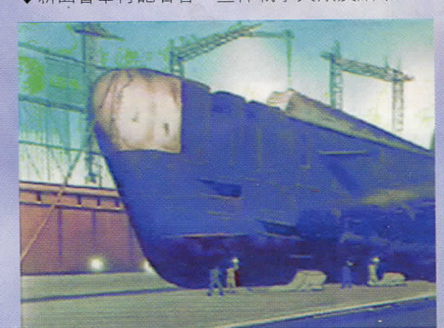
◆總理大高彌三郎正等待著面對國民及軍部的拘捕



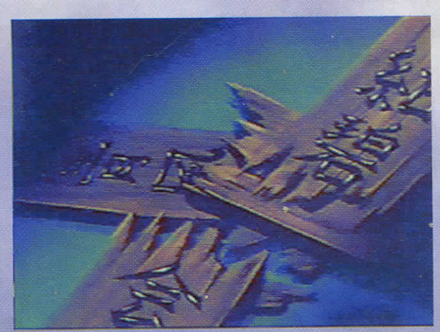
◆新國會舉行記者會，宣佈戰爭失敗及結束。



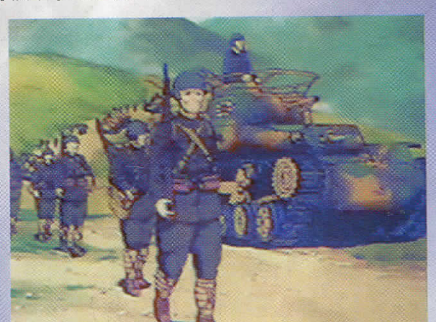
◆各人均被關進獄中，等候軍事法庭審判。



◆紺碧艦隊雖然沒有被滅，但也受到嚴重破壞。



◆戰敗後，再也不會有清風會及紺碧會的存在。



◆在海外的日軍，也紛紛回家鄉日本。





◆一部份的日軍還不能相信戰敗這事情，還用自己的性命來證這一點，實行與美軍「同歸於盡」。這便是「神風」精神。

◆高野五十六也要再次從這個國度的戰爭中離開…

戰力徹底分析

WORLD HEROES PERECT



機種：街機
製造商：ADK CORPORATION
遊戲性質：對戰格鬥

文：唐手野郎

服部半藏(HANZON)

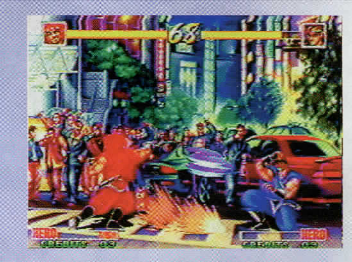


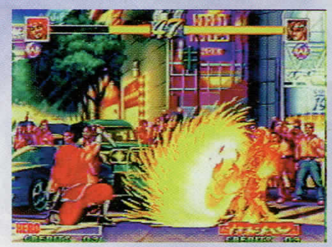



服部半藏可説是遊戲中最基本、最平均的人物。以必殺技來説，烈光斬便是攻守皆能的一式，但由於出招後會有一段時間不能活動及防守，故不宜作近距離攻擊。而能使用貯滿的英雄能源的光龍破更是制空能力最好的一式，但要注意落地時被敵人偷襲。至於大武流烈光斬便只有用大而無當來形容，如用此招倒不如勤力些作出積極攻擊。而忍法光輪渦斬則盡量以中攻擊使出，因其大攻擊往往因太高而失誤，此外對手如是良子或金龍便應減少使用，因二人皆有反擊技。不過令人奇怪的是街上甚少人使用微塵隱術，但此招如能純熟運用便能出奇不意地進攻，而且亦可用來逃走，使出一擊即離的戰術。

風魔小太郎(FUUMA)

如果比喻半藏是SF中的龍的話，那麼小太郎便是KEN，基本上不論攻擊方法及特性兩人均一模一樣，只不過半藏能使用英雄能源的必殺技是光龍破，但小太郎則是烈風斬罷了。不過相比之下小太郎的攻擊性是較強的，如他擁有空中摔技及兩個究極奧義（瘋狂殺敵絕招）便是最基本的例證。至於小太郎的ABC特殊招術則簡直令人啼笑皆非，筆者便曾看見有人使用時被「激進派」對手立以重招阻停，事實上不是人人也受「嚇」這度板斧的。而在究極奧義方面，雖然半藏擁有兩招之多，但由於爆裂究極拳以空中向斜下發射，故十分容易出現失誤，因此較佳的方法是選用攻擊範圍較大，以直線進行的爆炎砲哮陣（用大火球撞對手），因為即使敵人跳起也可能在落地時地面中招。






金龍（KIM DRAGON)



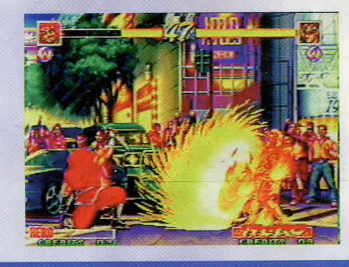
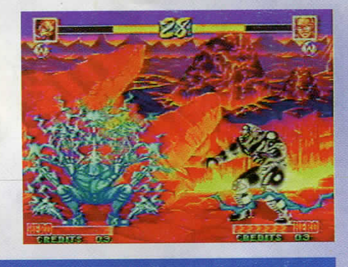



金龍可說是一名速攻形戰士，但亦因他所有必殺技也以速度為主，故玩者更應注意其防守問題。基本上百烈拳，飛龍足刀乃金龍最常用的技倆，反觀百烈踢及火龍飛踢便問題多多。首先，百烈踢由於要先跳後才會使出，故基本上敵人只要眼明手便能以後跳避去或擋去。另外火龍飛踢由於速度太高及橫向範圍太大，故即使有強勁的制空力也沒有用，因大多會從對方頭頂飛過。不過，金龍的ABC特殊招術便好使好用，因為如能熟練運用，即使敵人使出必殺技也能給予反擊。至於究極奧義方面，神龍連環檄的好處是不限制距離，只要能觸及對方便可順利使出。

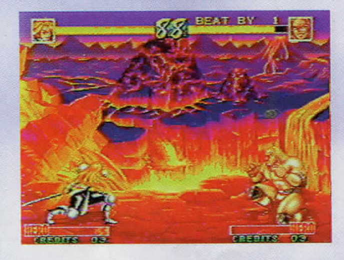
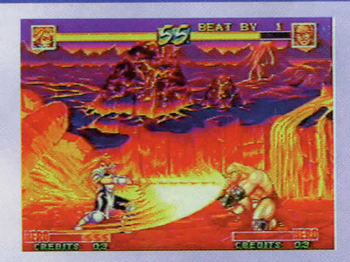
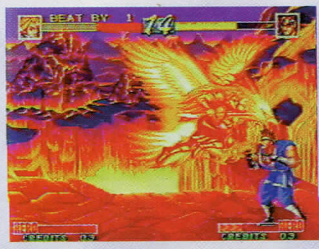
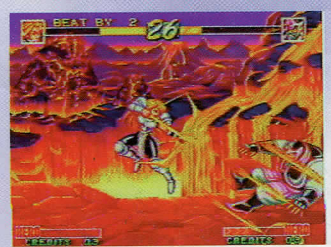
JACK

可能是「樣衰」的關係，街上大部份人仕也不大願意使用JACK作戰。不過以招式來說，JACK的招式卻意外地好用，基本上鐵行動、膝扣殺及空中扣段均是常用及最有效的技倆。唯一要注意的是肉泥擊切記小心使用，因為此招是高速跳到對方頭上鑽擊，故當遇上有對空技的對手如半藏等人便要小心，不過以肉泥擊的速度之快，大概只有電腦才有空檔及時輸入指令破解吧。此外，JACK的ABC特殊招術也十分不俗，基本上用以逃避敵人追擊實在不錯。至於究極奧義方面，筆者便提意先貯足英雄能源才使出，因為在普通狀態下使出時，電力只會在地面擴散，敵人如呂布或MUDMAN如令自己停留後半空便告白費功夫，更甚是如對方乘勢跳起再擊下重招來「搏招」便得不償失。反觀英雄能源在貯滿時使出，JACK便會放出四條電柱，其中兩條以兩邊地面擴散，而另外兩條則以兩個斜上方向射出，保證不會令敵人得逞。



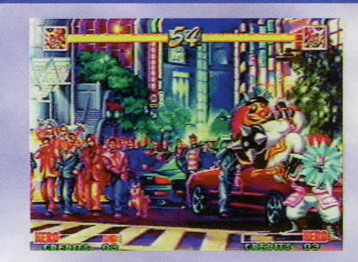
JANNE

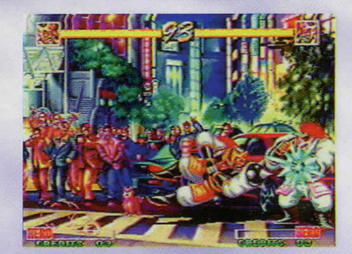





以攻擊方法來說，JANNE可屬於防守型戰士，先待敵人攻擊才使出閃電劍可說是JANNE的最佳戰鬥方式，至於空中敵人亦可以正義劍封殺其去路。而護衛劍則可說是JANNE唯一的主動武器，基本上先使出護衛劍，如敵人前跳便使出閃電劍便是另一攻擊方法。另外，JANNE旳ABC特殊招術除能作出全周域防守外，更能將所有隔空武器破壞，不過其缺點便是起動需時。在究極奧義方面，萬箭齊發由於是由上射向斜下，故如貯滿英雄源才使用便更安全。相反，另外的火炎鳥則是一破壞力極強及準確率高的招術，而且即使擋了也會扣去一定的能源。

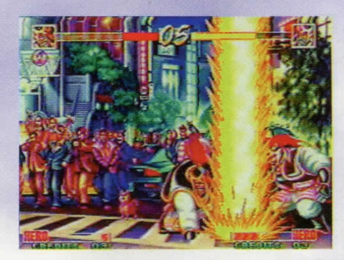
J. CARN

就J. CARN來說，如此龐大的身軀有這麼敏捷的動作實在令人驚訝，而且其必殺技的破壞力也十分大，不過換取條件便是必殺技的數量少了。在技倆方面，蒙古霸極道及蒙古穿山甲已能作出地面及空中之攻擊，相對起來蒙古大爆破便屬於防守用的必殺技。此外，J. CARN的ABC特殊招術亦十分「別出心裁」，其招術竟只是增加自己的英雄能源，好令蒙古霸極道能再以英雄能源增強威力。而於究極奧義方面，超蒙虎火炎彈的攻擊範圍實在太窄，基本上也起不了甚麼作用，即使把英雄能源貯滿後，火柱也只不過在前一些的地方再出現一次，實在令人失望。至於在進攻方面，先以蒙虎穿山甲攻擊敵人上半身，跟著立以蒙虎大砂塵攻其下半身便是其基本攻擊方法。此外在遊戲中，玩者亦應乘空檔以ABC殊招術貯存英雄能源。



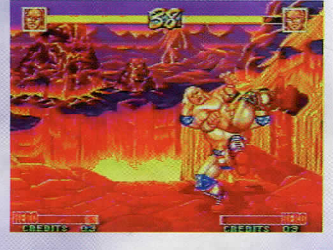






MUSCLE POWER







單看MUSCLE POWER的身形已知他是絕對的力量戰士，不過以攻擊力來說，MUSCLE POWER只是第二名破壞力最強的戰士。不過雖然他的特性與「SF」的蘇聯佬十分相似，但MUSCLE POWER卻是擁有較遠距離的身體攻擊作先制攻擊。當然。要「轉圈」才能使出的旋風沖擊定必是他的最強必殺技，而且再加上貯滿英雄能源後的力量更是如虎添翼。而在究極奧義方面，評價是實在大難輸入，如此勺鑽的指令基本上是難於激戰中使出的，然而此技一出卻又簡直無敵，而且破壞力實在令人驚訝。至於ABC特殊招術亦是MUSCLE POWER的出色之處，玩者只要接近對手便能使出，而且即使是空中的對手也可以此對付，可說異常方便。

BROOKEN

基本上BROOKEN仍一名制敵能力極強的戰士，而且遠近攻擊皆能，實在是一個不錯的選擇。就以德國拳法及德國飛彈兩個必殺技已是能牽制對手上、下段的遠程攻擊，而對手一旦跳到前方也不要緊，只要使出空中踢膝便可對手擊回起點，至於對手如更接近或情況不容許的話，颱風手臂便大派用場。不過BROOKEN亦不是無敵的，基本上他如以ABC特殊招術飛行攻擊的話，玩者便可趁他動手前先以對空攻擊阻截。此外如在近距離接觸，那麼良子及金龍的反擊技便能大派用場。至於在究極奧義方面，自爆毀滅可說是甚「毒」的手法，以全周域無差別攻擊來清除敵人可說只有立刻擋著才能幸免於難，而且指令的輸入也十分簡單。









RASPUTIN



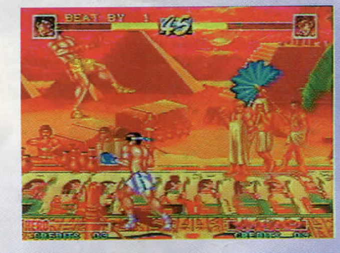



從攻擊方法來看，RASPUTIN乃一名遠攻戰士，而且攻擊力亦不弱，加上他的火炎球及軸心旋轉均能於空中使出，所以如控制得宜便可令對方只能進入自己的邊防勢力範圍，失去反撲的機會。此外，RASPUTIN的ABC特殊招術愛的拷問更能將對方拍小，而且變小了後絕不能使出任何必殺技，可說是絕對的以大欺小。至於RASPUTIN的究極奧義秘密之花園亦十分駭人（不論是畫面或破壞力），而且不一定在敵人附近才可使用，可說十分便利，而RASPUTIN的最大的弱點便是太多隔空武器，給予敵人大量機會。此外出招的動作太大，回招太慢亦是致命點之一。

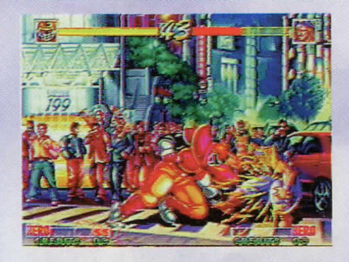
SHURA

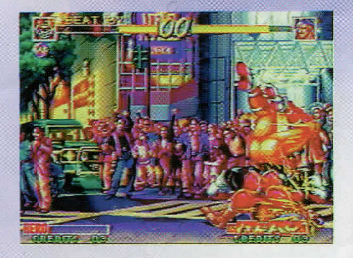
與金龍一樣，SHURA同是一名速攻型戰士，但相比之下SHURA的破壞力則更強，泰國虎拳、虎勾拳及雙膝踢均是他的常用必殺技。然而泰拳踢的去勢實在太直，軌道基本上差點成直角，故失誤率也十分之高。不過就ABC特殊招術，SHURA的虎形拳擊雖然攻擊距離不長，但由於完全沒有辦法可檔，固玩者不妨以此招「食糊」。而在究極奧義方面，SHURA的連發猛招亦能在遠距離使出，並以高速衝向敵人，但如被擋便會白功夫，故此招應先看清形勢才使出，以免敵人有機可乘。



J. MAXIMUM



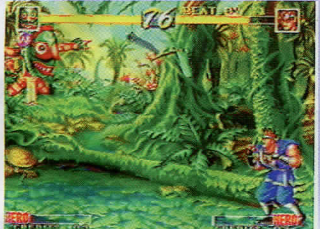



基本上MAXIMUM可說是MUSCLE POWER的高機動版本，本來單以MUSCLE POWER的破壞力己十分可怕，不過由於他的速度實在太慢，所以只要避免作近身戰便沒有甚麼大問題。然而擁有相近力量的MAXIMUM卻有著極高的機動力，而且在英雄能源貯滿後使出的重招撞頭擊己有其他角色的究極奧義般的破壞力，可說好使好用。至於ABC特殊招術方面，MAXIMUM的接鏢只要配合到時間便可將所有隔空攻擊如CAPTAIN KIDD的沙魚式抨擊接著，此外當玩者放手後，攻擊便會飛回對手處。而在究極奧義方面，MAXIMUM的缺點是必定要於近距離才行。

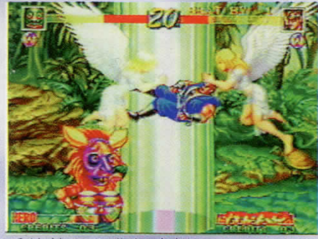
MUDMAN

MUDMAN的攻擊可說是稀奇古怪，有時就連使用者也會看得摸不著頭腦，但以攻擊力來說也十分不錯。基本上MUDMAN的攻擊方式可先以精靈戰士擊牽制對手，同時趁機以泥滑板衝到對手面前及立刻以泥斬刀攻擊，此方法不單可扣去對手大量能源，而且即使被擋去也能立刻貯滿英雄能源。此外ABC特殊招術亦是不能不用的技倆，因為玩者能以此不斷停留在半空，而此舉除可成功避去隔空攻擊外，亦可乘勢落下及進行攻擊。









ERICK

從戰鬥力及風格方面，ERICK可說是J. CARN及PASPUTIN的混合體，不過就弱點方面，ERICK也暴露得最多。先就以冰天雪地為例，由於其出招時間太長，故如能避開便可慢條施理地以空襲突擊他。此外擊鐘錘亦是同樣情況，由於鏈子太長而令收招時間減低，故容易被偷襲。至於長號角可說是ERICK唯一以速度取勝的必殺技，玩者如選用ERICK務必善用此招，此外ERICK最出色之處便是其ABC特殊招術檔箭牌，原因是此招能將別人射來的隔空攻擊完會反彈，令對方自食其果，照單全收。



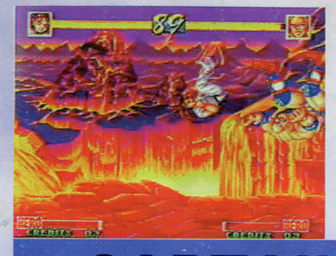




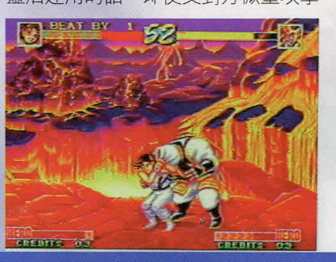


出雲良子（RYOKO）

出雲良子雖是女角，但其戰鬥力卻一點也不弱，而且總觀其能力之強更可成為此遊戲的搏擊女王，如果再加上一個隔空攻擊便會成為無敵的人物。在攻這方面，只要看準機會使出戍殺掌己足己牽制對方，而且即使對方擋了也能騙到大量的英雄能源，以今次不中下次中的作戰方式下，敵人隨時會在不自覺下扣光所有能源。至於守這方面，由於良子擁有出云流拆招摔倒術這ABC特殊招術，故如能靈活運用的話，即使受到對方微量攻擊也能連本帶利取回。而良子的究極奧義出雲流投核桃亦是十分出色的投技，不過由於必需接近才能使出，故為美中不足之處。









CAPTAIN KIDD

就表現來說，KIDD就如SF中的軍佬一樣，是一名攻守兼備的戰士，而且有過之而無不及。在攻擊系的必殺技中，KIDD除貯系外，更有以搖桿輸入的技倆，令必殺技的速度更見靈活，這對牽制敵人是有莫大的幫助的。至於防守技方面，沙魚式•上昇擊的制空力也不錯，而再加上那可用以輔助逃跑及進攻的ABC特殊招術急促行進便更完美。至於其他技倆，沙魚腳的純熟使用往往會有意外的效果；另就究極奧義，KIDD的缺點是出招太慢，而且只能在近距離是使用。









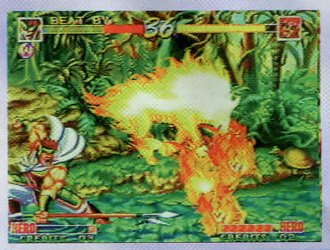
PYOFU

基本上呂布仍遊戲中最強的角色，其必殺技來勢之猛簡直無人能及，加上其速度之快有如怪物，固當遇他時必要小心。至於在使用他時大可作出猛烈的攻擊，以令對手給殺過措手不及，而由於他兩個ABC特殊招術中的酒借力可令該次的破壞力增強，故不妨大膽使用。筆者便曾試過先貯滿英雄能源，然後在可使用究極奧義時先用酒借力才使出奧義，結果對手一剎那連本帶利扣去大量能源。此外，另一ABC特殊招術更可停留在畫面上部。









現今格鬥遊戲又怎可少了隱藏人物，而今次就連街機也不能幸免，至於可使用的人物便是最後首領NEO-DIO及隱藏高手齊天大聖孫悟空。

NEO-DIO

使用NEO-DIO方法

在人物選擇畫面一直按著B，然後搖桿輸入↑↑↓↓←←→→ • B+C

必殺技

SONIC SABER ↓↘→+P
GRAND SABER ↓↘→+K
BURNING CLOW ↓↙←→+P
FREEZING CLOW ↓↙←→+K
PREITHUNDER CLOW ↓→↘+P
ROLLING SMASH ↓↑+K
METEOR SMASH 空中↙↘↑+K

特殊技

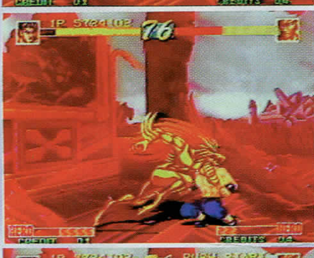
SLIDE BLADE ↘+K
TRIANGLE JUMP 跳牆

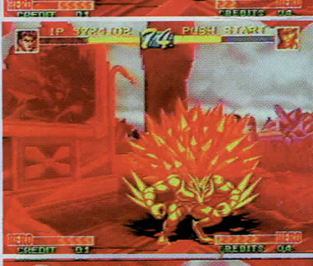
ABC特殊招術

SHORT BACK JUMP ←+ABC
SHORT JUMP ABC
SHORT FRONT JUMP →+ABC

究極奧義

ULTIMATR BEAST ↓↙←→+BCD





孫悟空

使用孫悟空方法

在人物選擇畫面一直按著C，然後搖桿輸入↑↑↓↓←←→→ • B+C

必殺技

猴天翔 →↓↘+K
飛閃棍 ↓↑+P
降岩碎 空中→↘↓↙←↖↑+K
妖瓢酒 ↓↙←+BCD
筋斗雲招來 →↘↓↙←+K

特殊技

飛天踏 空中↓+D
猿猴步 ↘
三角天 跳牆

ABC特殊招術

旋棍猿舞 ABC

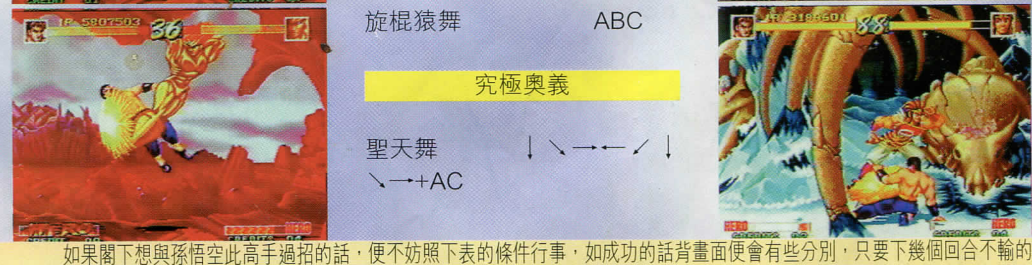
究極奧義

聖天舞 ↓↘→←↙↓↘→+AC









電腦也「挑」機

如果閣下想與孫悟空此高手過招的話，便不妨照下表的條件行事，如成功的話背畫面便會有些分別，只要下幾個回合不輸的話，孫悟空便會出現「挑」機。

地球創世紀	在一回合以內做齊全部挑撥動作
侏羅紀	以MAX究極奧義作最後一擊
冰河時期	以摔倒敵人三次取勝
原始時代	順序通過畫面中某些地點就取勝（火→毛皮→石斧→薩摩芋）
埃及	在MAX狀態時取勝
中世紀	在10秒內由畫面右端（左端）跑去接觸到左端（右端）
日本	擊中敵人5 HIT以上
工業革命	在時間剩下70秒前使出究極奧義
大戰時代	自己及對手的體力只有二分之一時，在三次防守後直接勝出。
現代	PERFECT勝出



超級夢幻模擬戰

極惡同盟攻略篇VOL.1

BY：J.J

或許是因為這遊戲是移植作品，很多玩過原作的人都提不起勁來玩，但事實上這超任版的新增系統相當多，基本上可看成是<夢幻模擬戰>系列的一個全新作品。就以故事方面來說，今次加入的多重故事式系統，便令大家能體驗到多種意想不到的故事發展。在下今次便會以成為究極的大奸角為目標，分析各版中攻略的要點和簡略介紹故事的發展。

機種：超級任天堂　遊戲性質：S・RPG
製造商：MASIYA　容量：16M
價格：10800日圓

SCENAIO-01
序章

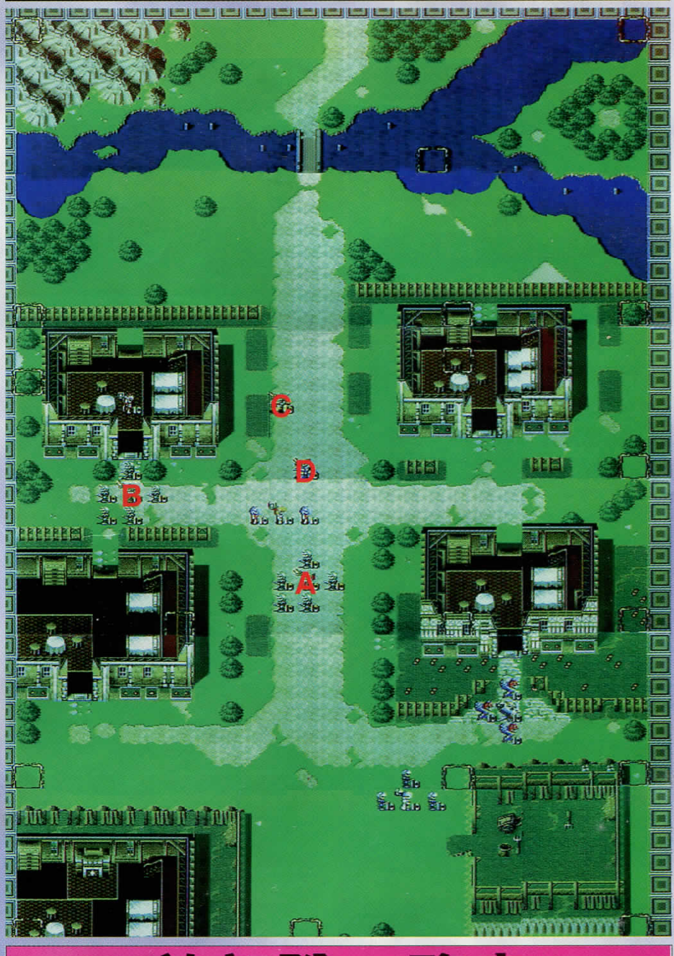
故事簡介

這是一個四處也不斷在發生著戰亂的時代，旅行中的年輕人艾雲，與途中認識的見習魔術師希爾一起四處旅行。這次，他們來到希爾故鄉的村子，但某天帝國的騎士團突然向這小村莊打主意，他們的目的是一位住在村外的小女莉安娜，艾雲雖然不明帝國軍的來意，但仍與希爾一起出來加以阻止。



攻略要點

這一版的角色只有主角(以下會沿用原作中設定的名字艾雲來稱呼他)和希爾（ヘイン），而希爾更限定最多只能有三隊傭兵，所以艾雲最好能雇用多一些兵。雖然説只要打倒敵隊伍B巴魯度（バルドー）便可過版，但幾乎是不可能不和處於中央的敵隊伍A交手的，加上巴魯度會於第三回合開始向畫面下方移動，所以最好還是先集中全力幹掉A隊。至於尼安杜（レアード）及尼奧（レオン）方面，他們在這時候的等級是遠超艾雲的，反正他們會到畫面上方攻擊自警團，沒有必要（也沒有能力）去惹他們。不過，若是你能在自警團兩名指揮官敗陣前幹掉巴魯度，過版時是會得到100P的額外獎分的。另外，若能讓指揮官走到右上方小島樹林中央的空地，會得到可提高魔法防禦力的藥。



敵部隊一覽表

A
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L1/A19/D18/MP0/MV5）
傭兵：5×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

B
指揮官：巴魯度/FIGHTER/步兵系
（L4/A22/D18/MP0/MV5）
傭兵：5×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

C
指揮官：尼安杜/HIGHLANDER/騎兵系
（L7/A36/D26/MP8/MV10）
傭兵：4×LANCER/騎兵系
（A24+6/D15+3）

D
指揮官：尼奧/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L4/A44/D33/MP10/MV11）



SCENAIO-02 出發

故事簡介

從帝國軍手上救回莉安娜的艾雲及希爾，來到了羅倫的居所。但以區區一個邊境領主的實力而言，要長期保護著莉安娜似乎是不可能的了，最後，大家都同意將本來就是光之神殿巫女的莉安娜送往光之大神殿。艾雲他們在羅倫的居所渡過了一天後開始上路，但敵方的追兵卻已經趕到了……

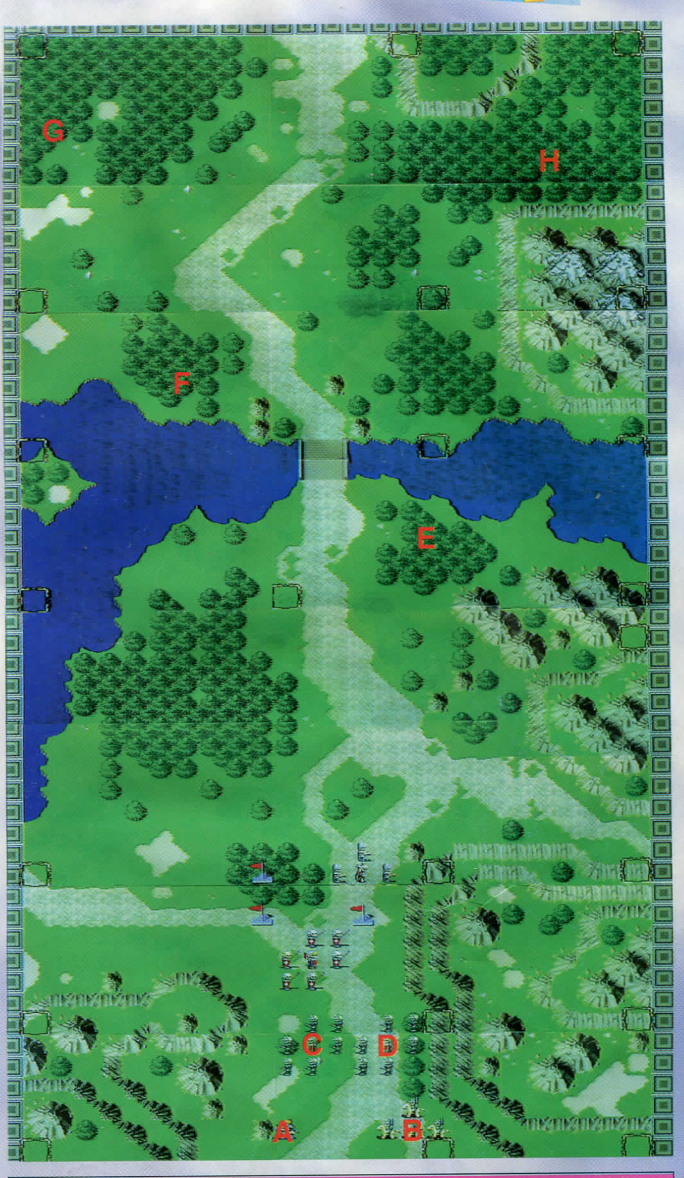


攻略要點

這一版加入了史國（スコット），戰力提高了不少。本來當尼奧在敵陣之中時，是很難抵擋敵方攻勢的，但因為尼奧會在第二回合時回國對付怪物，所以會輕鬆了不少。首先，你最好是把史國的隊伍留下來支援NPC羅倫（ローレン），同時將另一名NPC莉安娜（リアナ）的移動方式從往北面走改為跟著艾雲走，避免她受到敵方增援的伏擊。敵方支援部隊E、F除了會在有人接近橋時出現外，也會在正規部隊A、B被全滅時出動。由於這兩支支援部隊的傭兵均是槍兵，所以是絕不可讓史國的部隊和他們交手的。尼安杜部隊中的LANCER可交給羅倫的槍兵對付，但當尼安杜的部隊只剩下他一人時便要停手，否則會導致以後不能加入帝國軍的。由於過橋後會出現敵方的增援部隊G、H，最好能在收拾了增援部隊E、F後才通過。在過橋的同時，畫面上方亦同時會出現NPC劍鬥士GLADIATOR魯卡（ロウガ）助你一臂之力，戰鬥中若有餘力時，不妨到畫面左上方樹林中的空白地看看，你會因此獲得一雙增速鞋SPEEDBOOT（スピードブーツ）。另外，若過版時羅倫仍生存的話，你是可以得到一柄大劍GREATSWORD（グレートソード）的。

日文名字對照表1.

ヘイン	(希爾)	レオン	(尼奧)
バルドー	(巴魯度)	スコット	(史國)
レアード	(尼安杜)	ローレン	(羅倫)



敵部隊一覽表

A
指揮官：尼奧/KNIGHTMASTER/騎兵系
（L4/A44/D33/MP10/MV11）

B
指揮官：尼安杜/HIGHLANDER/騎兵系
（L8/A37/D25/MP9/MV11）
傭兵：3×LANCER/騎兵系
（A24+6/D15+3）

C
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L1/A21/D18/MP0/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

D
部隊構成方式與部隊C相同

增援部隊E
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L1/A21/D18/MP0/MV5）
傭兵：6×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）

增援部隊F
部隊構成方式與增援部隊E相同

增援部隊G
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L1/A21/D18/MP0/MV5）
傭兵：2×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）
4×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

增援部隊H
部隊構成方式與增援部隊G相同



SCENAIO-03
光之大神殿

故事簡介

擺脫了青龍騎士團的追擊後，艾雲他們向著光之大神殿前進。這個同時是光之神殿總基地的大神殿，以擁有大量神官戰士而聞名。一行人休息了一夜後，在第二天拜托了司祭去保護莉安娜，本來一切都應該結束的了，不過事與願違，神殿中出現了前來進攻的炎龍兵團副隊長索魯姆與黑龍魔導師團的莫根……



攻略要點

雖然最初是以NPC身份參戰，但魯卡是會在戰鬥途中加入成為艾雲的同伴，接受艾雲的指示行動的。因此，你大可不用特別分派部隊去支援右方的入口。基本上來說，這一版只要死守在神殿三個入口前面，是可以很輕鬆過版的，而敵方所謂的援軍亦沒有甚麼大不了，當你打敗了敵方指揮官或是到了第六回合時，己方的增援絲莉（シェリー）便會從畫面左下方登場，這時若能將敵人兵力減弱得七七八八，便可反守為攻，為免絲莉的飛行部隊被妖精ELF擊落，史國最好能在這時用騎兵先幹掉兩隊妖精。另外，過版時若司祭及神官仍生存的話，你可額外得到一枚十字架CROSS（クロス）。



■若走得太前會令伏兵出現，所以在初期最好是採取守勢。



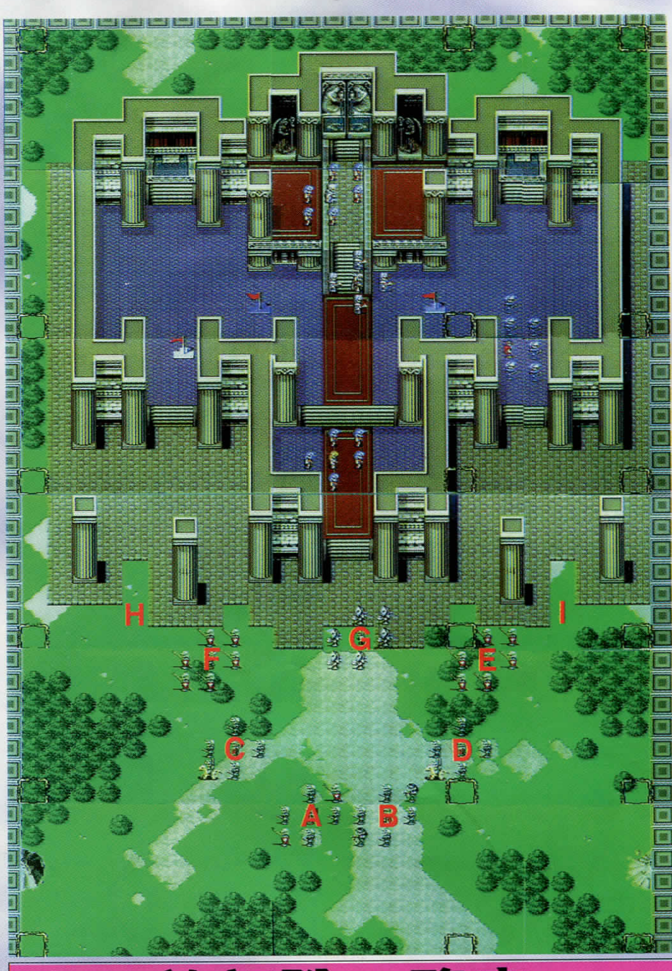
■反正要讓艾雲加入帝國軍的話，其他同伴遲早也會成為敵人的，倒不如讓艾雲的部隊盡量獲取經驗值。

■在第三回合開始時，魯卡同意讓艾雲指揮，正式成為同伴。



■由於絲莉屬NPC之一，若不去補助她，很可能成為ELF的箭靶。





敵部隊一覽表

A
指揮官：索魯姆/ FIGHTER/步兵系
（L9/A24/D21/MP1/MV5）
傭兵：2×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）
4×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

B
指揮官：莫根/SORCERER/步兵系
（L1/A24/D15/MP11/MV5）
傭兵：2×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+1）
4×SOLDIER/步兵系
（A20+3/D14+1）

C
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L7/A22/D19/MP1/MV5）
傭兵：1×LANCER/騎兵系
（A24+1/D15+1）
4×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
指揮官：帝國指揮官/GLADIATOR/步兵系
（L7/A23/D18/MP1/MV6）
傭兵：6×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）

F
指揮官：帝國指揮官/GLADIATOR/步兵系
（L5/A24/D18/MP1/MV6）
傭兵：6×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）

G
指揮官：帝國指揮官/GLADIATOR/步兵系
（L5/A23/D18/MP1/MV6）
傭兵：6×BARBARIAN（野人）/步兵系
（A19+1/D12+1）

增援部隊H
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L5/A22/D19/MP1/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

增援部隊I
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L4/A21/D19/MP0/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）



SCENAIO-04
卡魯撒斯城攻防戰

故事簡介

光之大神殿受到估計不到的損傷，若敵人再次進攻，恐怕已不能保護莉安娜了艾雲他們在剛加入的少女絲莉勸告下，打算在卡魯撒斯城保護莉安娜。卡魯撒斯可算得上是反帝國力量的最大勢力，但當艾雲他們剛越過森林時，看到的竟然是正受到炎龍兵團猛攻的卡魯撒斯城。即使是多堅固的巴魯格斯城，在猛將巴魯格斯率領的炎龍兵團精銳部隊面前，亦快抵擋不住了。卡魯撒城的攻防戰現在要開始了。



攻略要點

這一版開始時，絲莉及莉安娜會正式加入成為同伴，令你有了正式的飛行部隊。戰鬥開始後，首先要對付的是敵方的飛行部隊。本來向前方成三角形的己方隊伍，應改為V字形引敵方的飛行部隊走到裡面，然後以魔法加強飛行部隊的能力來應戰（若隊中已有人可用ELF當傭兵便更輕鬆了），然後絲莉可一邊攻擊對方的騎兵，一邊從左或右方支援城中的NPC（若從中央前進會被巴魯格斯（バルガス）部隊中的ELF幹掉的）。到了第七回合，畫面右下方會出現敵人的增援，最好能從前線調回兩個部隊來應戰（最理想的狀態當然是在敵增援出現前已擊敗城門前的敵人了）。巴魯格斯雖然厲害，但只要你不站在他旁邊，他是不會主動攻擊你的，利用這種特性，你可留待最後才以最強陣容攻擊他。過版後，雖然你會得到一件龍鱗甲DRAGONSCALE（ドラゴンスケイル），但史國卻會離開隊伍。

敵部隊一覽表

A
指揮官：巴魯格斯/HILORD/步兵系
（L3/A31/D28/MP5/MV5）
傭兵：2×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+4）
4×PIKE/槍兵系
（A18+3/D18+4）

B
指揮官：帝國指揮官/KNIGHT/騎兵系
（L1/A22/D16/MP0/MV8）
傭兵：4×LANCER/騎兵系
（A24+2/D15+0）

C
部隊構成方式與部隊B相同

D
指揮官：帝國指揮官/ASSASSIN（暗殺者）/步兵系
（L1/A24/D17/MP0/MV6）
傭兵：2×BARBARIAN/步兵系
（A19+4/D12+2）
4×SOLDIER/步兵系
（A20+4/D14+2）

E
部隊構成方式與部隊D相同

F
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L6/A22/D19/MP1/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

G
指揮官：帝國指揮官/HAWKKNIGHT/飛兵系
（L7/A25/D15/MP1/MV8）
傭兵：6×HARPY/飛兵系
（A25+1/D13+1）

H
指揮官：帝國指揮官/FIGHTER/步兵系
（L5/A22/D19/MP0/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

增援部隊 I
指揮官：索魯姆/ FIGHTER/步兵系
（L9/A23/D21/MP0/MV5）
傭兵：3×PIKE/槍兵系
（A18+1/D18+1）
3×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

增援部隊 J
指揮官：莫根/SORCERER/步兵系
（L5/A26/D27/MP15/MV5）
傭兵：3×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+1）
3×SOLDIER/步兵系
（A20+3/D14+1）

增援部隊 K
指揮官：帝國指揮官/WARLOCK/步兵系
（L8/A24/D15/MP9/MV5）
傭兵：3×ELF/弓兵系
（A19+2/D8+0）
3×BARBARIAN/步兵系
（A19+2/D12+0）



SCENAIO-05
於火炎之中

故事簡介

艾雲一班人離開了卡魯撒斯，前往拜訪知道暗黑之杖來龍去脈的大魔術師積西嘉。這位據說已活了數百年的魔術師，一直都在邊境的森林中研究魔術，不過，當艾雲他們在途中卻遇上了一班海賊擋著去路，同一時候，率領著帝國黑龍魔導師團的艾古比多，為了能得到暗黑之杖，亦已暗地裡佈下了陷阱。

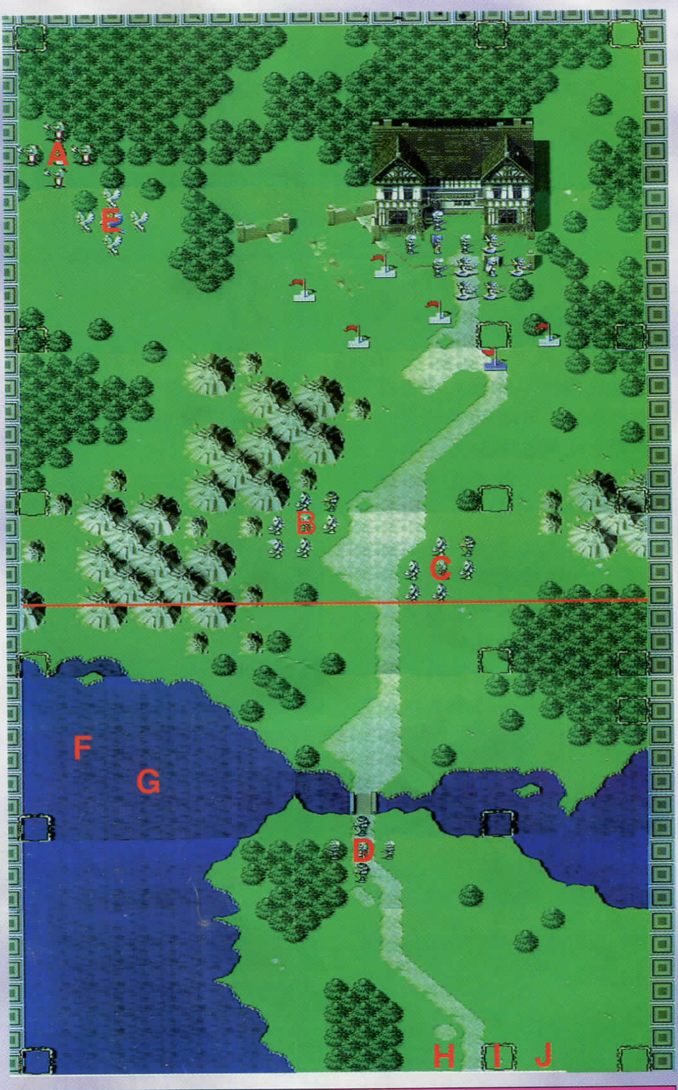


攻略要點

敵方A部隊的艾古比多（エグベルト）是那種不是現在去對付的敵人，反正他也會在第二回合開始時離開，倒是他會在這時點燃了背後的樹林，於是圖版便從這時起每回合往下方減少一行，第一回合幹掉左方敵人飛行部隊的同時，其餘部隊適宜按兵不動，待敵方的部隊B、C往上移動後才於第二回合一口氣反攻，這樣做可避免第一回合既打不到敵人、第二回合又要被敵人取得主動的危險。由於艾古比多在離開的同時會喚來兩隊敵方的水兵（增援部隊F、G）前來增援，所以盡早打敗部隊B、C是很重要的。不過，因為史國的離隊，隊伍中很可能是沒有騎兵的，這時唯有用強化後（附上魔法效果）的飛行部隊應戰了，不過，最好是保持在附圖中紅線以上的位置戰鬥，因為當你一站出這線，巴魯格斯及索魯姆便會從畫面下方出現。這一版的勝利條件是打敗敵隊伍D的卡美拉（カミラ），雖然你亦可以順手幹掉巴魯格斯等人，但要給索魯姆一條生路，否則往後是不會出現艾雲加入帝國軍的故事變化的。

日文名字對照表2.

リアナ	**(莉安娜)**	ドラゴンスケイル	**(龍鱗甲)**
ロウガ	**(魯卡)**	エグベルト	**(艾古比多)**
スピードブーツ	**(增速鞋)**	カミラ	**(卡美拉)**
グレートソード	**(大劍)**	ゲル	**(史萊姆)**
シェリー	**(絲莉)**	ウエアウルフ	**(人狼)**
クロス	**(十字架)**	モンク	**(僧兵)**
バルガス	**(巴魯格斯)**	ターンアンデッド	**(TURNUNDEAD)**



敵部隊一覽表

A
指揮官：艾古比多/咒術師/步兵系
（L4/A32/D22/MP40/MV5）
傭兵：4×FALANGUS/槍兵系
（A23+11/D26+5）

B
指揮官：帝國指揮官/SORCERER/步兵系
（L5/A26/D16/MP15/MV5）
傭兵：1×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+1）
5×BARBARIAN/步兵系
（A19+3/D12+1）

C
部隊構成方式與部隊B相同

D
指揮官：卡美拉/SORCERER/步兵系
（L4/A25/D17/MP14/MV5）
傭兵：2×ELF/弓兵系
（A19+3/D8+1）
2×SOLDIER/步兵系
（A20+3/D14+1）

E
指揮官：帝國指揮官/HAWKKNIGHT/飛兵系
（L8/A24/D15/MP1/MV8）
傭兵：4×HARPY/飛兵系
（A25+1/D13+1）

增援部隊F
指揮官：帝國指揮官/PIRATE/水兵系
（L2/A22/D19/MP1/MV6）
傭兵：4×LIZARDMAN/水系怪物
（A25+0/D13+2）

增援部隊G
部隊構成方式與增援部隊F相同

增援部隊H
指揮官：帝國指揮官/KNIGHT/騎兵系
（L1/A22/D16/MP0/MV8）
傭兵：6×LANCER/騎兵系
（A24+2/D15+0）

增援部隊I
指揮官：索魯姆/FIGHTER/步兵系
（L9/A24/D21/MP1/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+1/D14+1）

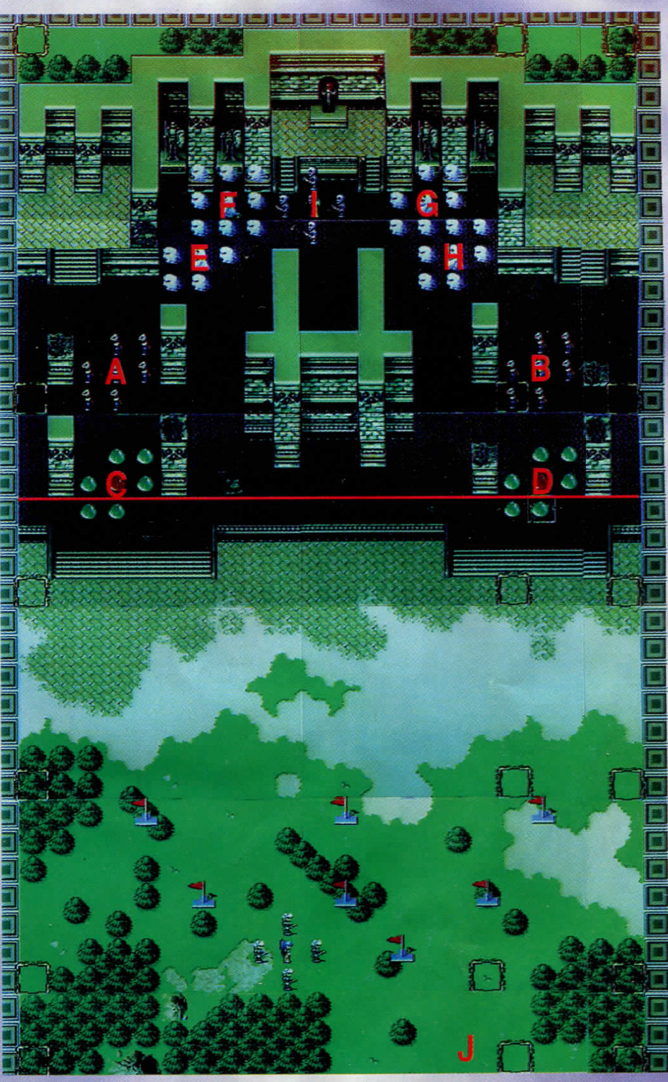
增援部隊J
指揮官：巴魯格斯/HILORD/步兵系
（L1/A37/D20/MP0/MV5）
傭兵：6×SOLDIER/步兵系
（A20+3/D14+7）

SCENAIO-06 聖地尼迪魯

故事簡介

聖地尼迪魯神殿。一個在高山包圍下的森林中，不為人知的地方，有著安置了暗黑之杖的尼迪魯神殿。從入口附近的狀況看來，艾古比多仍未來到，不過，在神殿之中，一些為守護暗黑之杖而佈下的古代守護者，卻已在等待著入侵者的到來。





攻略要點

這一版的主要敵人是史萊姆GEL（ゲル）、人狼WAREWOLF（ウェアウルフ）及不死系怪物UNDEAD，而僧兵對其中的史萊姆及不死系怪物均有極大殺傷力，所以在選擇兵種時，可選用僧兵MONK（モンク）的角色都應盡量雇用。不過，因為僧兵對人狼的抵抗力不高，所以應將飛行部隊調往附近以便能隨時支援。當隊伍超越附圖中的紅線以上時，艾古比多便會在圖版右上方出現，並於跟著的回合奪去暗黑之杖後逃掉。面對神殿內的大量不死物，魔術師及僧侶可檢查魔法之中有沒有TURNUNDEAD（ターンアンデッド），因為這魔法可即時毀掉攻擊範圍內的所有不死物。另外，若你在SCENAIO-05時曾擊倒索魯姆，那麼巴魯格斯便會在艾古比多撤退後的下一個回合從畫面下方出現，否則便不會遇上他。



■在雇用傭兵時，可選僧兵的人都應選擇這兵種。



■莉安娜的魔法TURNUNDEAD，在這一版是很有效的殺敵招數。

■積西嘉雖然會和艾雲一起行動，但她仍然只屬於NPC的身份。



■即使暗黑之杖被奪後，走到圖中所示的台座前面，仍可得到一枚能提高魔法殺傷力的指環。



敵部隊一覽表

A
指揮官：WAREWOLF/騎兵系
（L10/A24/D19/MP0/MV6）
傭兵：6×WOLFMAN/騎兵系
（A19+4/D14+0）

B
部隊構成方式與部隊A相同

C
指揮官：GELGATHER/GEL系
（L10/A21/D22/MP0/MV5）
傭兵：GEL/GEL系
（A20+1/D20+2）

D
部隊構成方式與部隊C相同

E
指揮官：GHOST/靈系
（L10/A23/D16/MP9/MV6）
傭兵：6×RAZE/不死系
（A21+3/D16+0）

F
部隊構成方式與部隊E相同

G
部隊構成方式與部隊E相同

H
部隊構成方式與部隊E相同

I
指揮官：LICH/不死系
（L2/A24/D16/MP10/MV5）
傭兵：4×SKELETON/不死系
（A23+6/D22+3）

增援部隊J
指揮官：巴魯格斯/HILORD/步兵系
（L1/A37/D21/MP0/MV5）
傭兵：4×SOLDIER/步兵系
（A20+3/D14+4）
2×GRENADINER/步兵系
（A26+3/D23+4）



聖少女戰隊II
中文版

文：米奇

機種：DOS	容量：8MB HDD，2MB記憶體
製造商：華義國際（PC中文版）	本遊戲只適合十八歲以上人士
遊戲性質：SLG	

《聖少女戰隊》是早期由日本PC98電腦移植到IBM PC上的成人電腦遊戲，第一集給人的印象完全是服務觀眾，但今年年初推出的《聖少女戰隊II》，難度和故事情節已增強不少，尤其是故事中段的幾場戰鬥對大家更具挑戰性。今次筆者就來為大家刊出遊戲中所有地圖，讓大家堂堂正正的跟迪奴聯軍和卡魯邦帝國大打一場吧！

最簡單的攻略原則

不是預設便最好

在每場戰鬥開始之前，電腦都會問你每個角色應以甚麼裝備出戰，雖然電腦已預設了一套大致上不錯的裝備給你直接選用，但有部分角色是可以配用更合用的裝備的。筆者就愛給玲子換上雙頭劍、替美沙配上龍王寶珠和天神破魔矢，並在場面7以後替玲子換上雷卡棱面鏡。因為這樣可令玲子和美沙也能替同伴補充體力，攻擊力也有所提高。

人盾戰術

《聖少女戰隊II》中的敵人有個怪毛病，就是只會攻擊射程範圍內HP最高的角色，而一旦找到目標，那敵人便不會再前進，也不會隨便更換目標。因此，大家應以防禦力較強的角色如千晶或夏音站在前面，防禦較弱而攻擊距離較遠的由美和美沙則站在其後，那只要補充前面一個人的體力便夠了。

不過，大家還是要留意對手有沒有攻擊範圍大於1的招式，若是那樣的話，大家就千萬別讓角色以直線排陣，以免遭到全面攻擊。

當心「蟻多嫐死象」

由於在《聖少女戰隊II》中，卒仔也可令你的裝甲損毀，而即使敵人只剩下一點HP，所造成的傷害也是相同的。所以與其選用一口氣給多個敵人做成損害的招式，筆者寧願選用一些肯定能消滅一個敵人的招式，因為「蟻多嫐死象」，讓多一個敵人多一ROUND向你攻擊，所遇到的危險便愈大。

經常SAVE等於100%命中率

《聖少女戰隊II》可以在戰鬥中隨時SAVE和LOAD，這對於經常出現「攻擊失敗」情況的這遊戲來說可說是令命中率提高至100%的最佳、最無良手段。

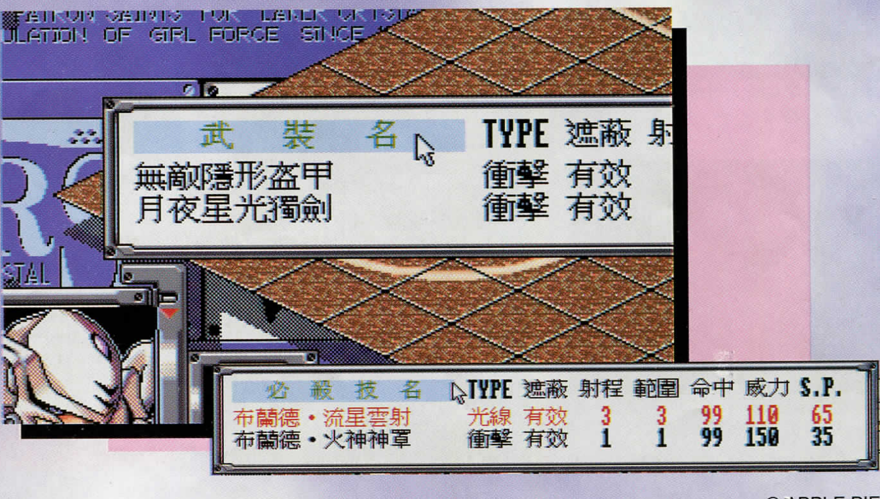
拋磚引玉必殺技

由於這遊戲中各角色的大範圍必殺技實在太勁，所以當角色的LV提高到一定程度（約LV7），安排好萬全的補充HP方法之後，就可以玩玩拋磚引玉的手段——先讓一個有大範圍必殺技的角色如布蘭德王子捱對方幾ROUND，把對方引到自己的身邊來，其他人則在外圍替他補充HP，到SP到達水平時，便一口氣放出一個大範圍必殺技，那樣便能實行大屠殺，令那角色的LV一口氣提高不少。

說明書沒有說清楚必殺技出招方法！

筆者在玩PC98版時，已發現說明書對各角色的必殺技出招方法介紹得頗為不足，誰知到了中文版更糟，不過如果你不學會如何使出必殺技的話，相信到了場面5第一戰時便已手無策。

要使出必殺技首先要在選配武器時先選上有必殺技的武器或防具，然後在開戰後，當SP到達一定水平時，把滑鼠指著出招表中第一行「武裝名」三個字按下滑鼠左鍵，那武器表就會變成必殺技表了。



鳴謝華義國際提供資料及遊戲軟件

地圖戰術分析

場面1
布蘭德王子的返回

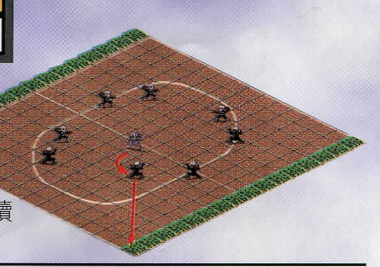
第一戰

敵人表	
兵種	數量
迪奴士兵	8

◆注意不要站在球場中央，應盡快站到球場邊的草叢去，減低四面受敵的機會。

作戰要點

◆基本上只是熱身運動，是讓你熟習操作的一關，勝敗也不打緊，反正敗了也可以繼續遊戲，不會少了甚麼場面。



第二戰

作戰要點

敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
鐵臂穿山甲	1
迪奴士兵	12

◆由於電腦安排的位置十分好，所以基本上只要以玲子、美沙和由美來進攻，還未輪到穿山甲出招便已死了。反而是由於初期各人的LV低，卒仔做成的損害也很大。

◆小心別因殺得太興起，讓玲子一個人衝到葛莉面前。如援兵未到，便不應前進，並應跟布蘭德王子保持在三格範圍以內，或先替美沙換上龍王寶珠，以便替大家保補充HP。



◆由於初期LV不高，一能使出必殺技，便應立即使出消滅敵人。

◆這一戰其實只要打敗穿山甲和葛莉便算完成，但為了爭取多些經驗值提高LV，應一隻不漏的幹掉敵人。

場面2
強敵！邪惡的強敵─冷面吉魯達

第一戰

作戰要點

敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
坦克紅番豬	1
迪奴士兵	9

◆這一戰的主要目的，其實是在兩個回合內擊倒站在遠處的紅番豬。所以大家不應花精力在其他卒仔的身上。

◆要完成任務，一定要跟據以下步驟出擊——

1.開戰前替布蘭德王子換上普斯特旋風腳來增加速度。

2.每一個步驟都儲存一次，以便當攻擊失敗了的時候可以在中途開始。

3.一定要打中紅番豬，對方的損傷程度還要在40之上。

4.在第一回合開始時直接走到紅番豬面前，先打牠一下，然後再向左下移一格，避過牠最致命的一擊。

5.一定要往下走，避開大部分卒仔的攻擊。

6.在捱過紅番豬一記攻擊之後，立即使出當時可用的最強必殺技。

第二戰

作戰要點

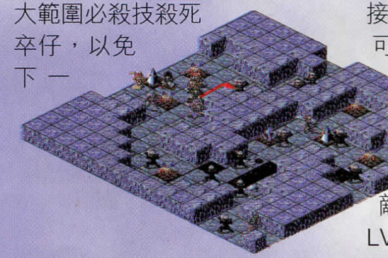
敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
坦克紅番豬	1
迪奴士兵	12

◆小心前進，由夏音對付後面的敵人，因她腳程快，很快便能追上來。

◆要讓路予由美，否則她會因為打不到敵人而無法升級。

◆由千晶做先鋒，布蘭德王子在後面作支援，美沙在稍遠處放出破魔矢，以削弱葛莉等後排敵人的力量。

◆當儲夠SP之後，便集中用必殺技攻擊葛莉；但不應用大範圍必殺技殺死卒仔，以免下一回合，對方的中級頭領一口氣衝到你面前向你攻擊。





◆轉入彎角時，可別一個接一的前進，以免紅番豬有機可乘。

◆應盡量讓玲子升級，因為她會在後面三場戰鬥中缺陣，而一復出一戰的敵人又非常可怕，到時不夠LV便後悔莫及。

場面3
被撕裂的愛 葛莉的圈套

敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
紅丸眼蝙蝠	3
迪奴士兵	10

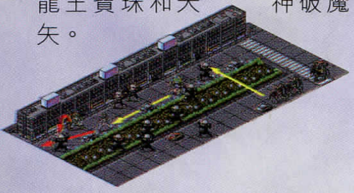
作戰要點

◆開戰初期，布蘭德王子和夏音被圍攻，援兵要兩個回合後才到來，你應讓夏音跳上車頂增強防禦力作人盾，布蘭德王子則立即走到她後面的左角去避免遭到襲擊。

◆由於二人正被圍攻，所以有必殺技的話，便應用必殺技「清理現場」。

◆美沙、千晶和由美會在地圖的右端出來（參圖），你應用她們來對付三隻蝙蝠。

◆美沙出戰前一定要換上龍王寶珠和天神破魔矢。





場面4
為愛而決鬥 俊與寬

第一戰



作戰要點

◆吉魯達首次出戰，由於牠和紅番豬一樣擁有多格範圍的招式，所以應避免相鄰而站。

敵人表	
兵種	數量
冷面吉魯達	1
坦克紅番豬	1
迪奴士兵	10

◆基本上並排推進就可以了，儲夠SP就可以用必殺技進行大屠殺。

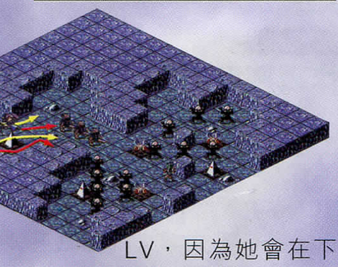
第二戰

作戰要點

敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
坦克紅番豬	3
迪奴士兵	12

◆這一戰中所有首領會率先向你攻擊，而且由於有三隻紅番豬，所以應在葛莉就位後包圍攻擊，美沙、夏音和由美之類可作遠程攻擊的更不應靠得太近，進入射便可以停步。

◆由於對方首領成一直線排列，所以可先讓千晶擋在前頭，儲夠SP便實行大串燒（要讓千晶儲SP的話，就不讓布蘭德王子和夏音靠近）。



◆消滅了所有首領之後，便利用剩下的卒仔來供千晶升LV，因為她會在下一戰中面對很強的對手。

場面5
驚愕！蕾蒂亞復活

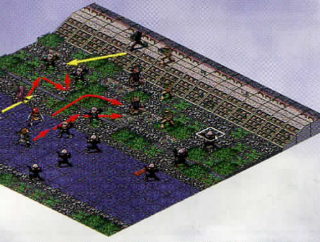
第一戰

作戰要點

敵人表	
兵種	數量
冷面吉魯達	1
坦克紅番豬	2
鐵臂穿山甲	3
迪奴士兵	10

◆這一戰欠了布蘭德王子，玲子又是久休復出，所以戰力大打折扣。你應派千晶一人獨力上前抵擋冷面吉魯達，在夏音未趕到前暫時由玲子吸引紅番豬和穿山甲的注意力。

◆夏音不應只顧打水中的卒仔，而應立即盡快上岸支援玲子，因為相信當她抵達時，玲子已只剩下半條人命。夏音到後，玲子應第一時間回到美沙身邊讓她給玲子回復HP。



◆美沙在上岸之後便應停留不動，除非有人超出了她能救助的範圍，否則不應讓她在走動中消耗無謂的MP。

第二戰

作戰要點

◆這一戰敵人就是你一手栽培的五位美少女，戰鬥力可想而知。雖然敗了也不打緊，但要是能勝出的話，經驗值會提高不少。

◆戰略是「留得青山在，哪怕冇柴燒」，你應以保留布蘭德的命仔為重，而食人一拳是可以賺到SP的。當他的HP降到低於一半時，千萬不要抱著搏一搏的心態，應先為他補充HP，因為對手肯定是非常強勁的。另外，還要立即逃到左上角的窄巷去，以免被圍攻。



◆當儲夠HP，便可以用一招「布蘭德流星雲射」來一口氣擊敗多個美少女。

場面6
玲子覺醒！俊嶄新的變身

第一戰

敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
冷面吉魯達	1
滾爪綠毒蛙	3
迪奴士兵	15

作戰要點

◆這張龐大的地圖其實不難應付，因為大家的速度都給拖慢了，只有中間一條好路，可想而知，戰鬥必定會在路上發生。由於道路兩旁的樹林有遮掩的作用，而美沙的天神破魔矢是不怕遮掩的，所以大家分站兩旁守候是很好的戰略。地圖上的黃圈顯示大家會在哪裡遇上首領級敵人。

◆大家要注意，滾爪綠毒蛙中了光線技是會復原的，所以千萬不要用夏音跟她打。也不要用布蘭德王子的必殺技「布蘭德流星雲射」來攻擊牠。

第二戰

作戰要點



敵人表	
兵種	數量
葛莉	1
冷面吉魯達	1
滾爪綠毒蛙	3
迪奴士兵	10

◆雖然布蘭德王子和玲子要到5個回合之後才在右上邊出來增援，但由於眾人的LV已差不多，所以要打敗對手是不會有困難的。

◆與其衝出去遭人圍攻，不如站著不動等敵人到好了。不過，當吉魯達到達牆角的時候，就要衝出去，以免牠使出大範圍攻擊招式，令大家一起受傷。



場面7 劍豪浪人 從霧中來的「影虎」！

作戰要點

兵種	數量
影虎	1
冷面吉魯達	1
鐵拐伊賀犬	7
迪奴士兵	8

（敵人表）

◆自這一戰開始，布蘭德王子和玲子便正式以新裝備跟敵人交鋒，大家應選用新裝備。不過，第一戰便只有布蘭德王子和千晶獨力應戰，戰力似乎不太足夠，所以大家不要一味往前衝，反而應留在原地引敵人過來，然後和千晶合力以大範圍必殺技殲滅敵人。



場面8 果敢戰士— 影虎！黎明之死

第一戰

作戰要點

兵種	數量
葛莉	1
紅丸眼蝙蝠	3
迪奴士兵	12

（敵人表）

◆由於由美被擄，布蘭德王子又和美沙去了「特訓」，於是便只剩下玲子、千晶和夏音作戰，實力自然大打折扣了。



◆玲子一定要換上雷卡棱面鏡

◆三人決不可衝前，要等敵人來進攻，才可以必殺技取勝。

◆千晶一儲夠SP便要放出大範圍必殺技



第二戰

作戰要點

兵種	數量
葛莉	1
影虎	1
蕾蒂亞	1
冷面吉魯達	1
紅丸眼蝙蝠	2
迪奴士兵	10

（敵人表）

◆基本上齊人的一場戰鬥，當然可以輕鬆應付。大家衝到路口時，蕾蒂亞、葛莉和九成的卒仔都已殺到，所以最佳的攻略方法還是任人打一回合，儲夠SP才大開殺戒。

◆由美獨個兒在地圖的另一端，由於她攻擊力弱，所以當那些卒仔還在守候時，還是別出去的好。

場面9 加爾文復活 迪奴聯軍的末日

作戰要點

兵種	數量
卡多琳	10
異形蜘蛛精	2
血魔螳螂精	2
灰角虎頭蜂	2
蕾蒂亞	1

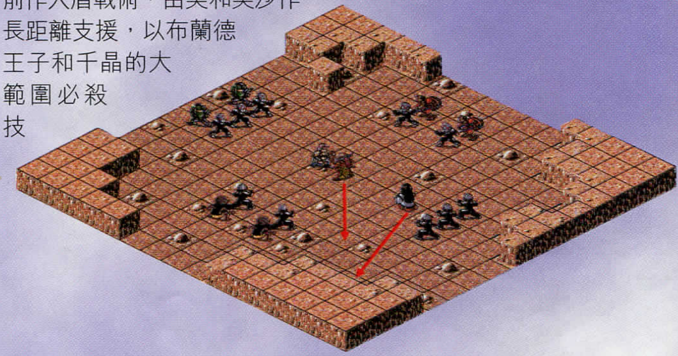
（敵人表）

◆迪奴聯軍被佔領後，蕾蒂亞帶來了一批來自上一輯《聖少女戰隊》的舊敵人，但戰鬥力其實差不多。唯一要留意的是蜘蛛精擁有遠程大範圍攻擊能力，應及早收它。

◆開戰初期只有戰鬥力和防禦力都只是普普通通、連必殺技也沒有的神秘戰士和美沙出戰，布蘭德和其他戰士要兩個回合後才趕到，因此逃走是唯一的方法，逃走方向是沒有首領級敵人的下方。幸好，所有敵人的注意力都落在神秘戰士身上，美沙正好全力為他（她）療傷。



◆人到齊後，基本上可以神秘戰士、布蘭德王子和千晶上前作人盾戰術，由美和美沙作長距離支援，以布蘭德王子和千晶的大範圍必殺技作全面轟炸，再由玲子和夏音作游擊手殲滅那些死剩半條人命的敵人。



不能通過場面6？

如果你發現在玩完場面6後，無論儲存遊戲進度還是立即回到遊戲，電腦都會立即HANG機的話，不用怕，那不是你的電腦出了問題，而是遊戲本身發故障。假如你是購買原裝遊戲的話，只要向購買遊戲的零售商處索取修正磁碟，你便可以繼續玩下去了。

不過，要是你還未去拿取修正磁碟，而現在正玩到場面6第二戰的話，那你便應在殺死第二戰最後一隻怪人之前儲存進度，並在電腦提示你儲存進度時選取回到遊戲，以免電腦HANG機時，把你的進度弄花，前功盡廢。

場面10
最後決戰 加爾文對聖少女戰隊

第一戰
作戰要點

◆最搞笑的一場戰鬥，一條窄巷內塞滿了卒仔，正好上前去堵住出口，先殺一、兩隻卒仔，然後任卒仔打，到儲夠SP之時，巷頭的樽頸地帶應以塞滿了首領級敵人，這時只要用任何一個有長程攻擊能力的角色打低巷中間其中一個卒仔，讓位予使出大範圍必殺技的角色，那對方的首領級敵人還未來得及出招便已玩完。

◆這一戰多了拉維特加盟，但原來這前任總帥也不外如是，為免他阻礙人盾戰術的進行，最好讓他站在一旁。

敵人表

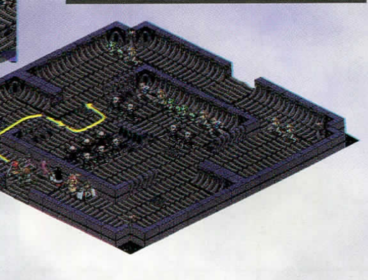
兵種	數量
卡多琳	10
異形蜘蛛精	2
血魔螳螂精	2
灰角虎頭蜂	2
冷血藍毒蠍	2
火焰獨角仙	2
蕾蒂亞	1

第二戰
作戰要點

◆雖然這戰場有兩面入口，但筆者還是選擇集中火力，從左上面入口攻進去。因為從那邊攻進去，到你抵達敵陣時敵人已完全集結起來，方便你進行無差別轟炸。

敵人表

兵種	數量
迪奴士兵	10
鐵臂穿山甲	5
坦克紅番豬	2
滾爪綠毒蛙	3



第三戰
作戰要點

◆這裡值得留意的是那個站在牆那邊的紅面金剛，別看他行得最後，原來他會隔山打牛，隔牆打人。所以當你行過中間的窄巷時，應有被打的心理準備。或請美沙緊隨而來，以其人之道還自其人之身。

◆神秘戰士歐雷安娜會在此版加入戰陣，出現在地圖下邊窄巷的出口附近，奇怪地，當她揭露了自己的身份後，竟可以使出必殺技。那當然最好用她來對付窄巷出口前的冷面吉魯達了！

敵人表

兵種	數量
迪奴士兵	10
冷面吉魯達	1
銀面金剛	1
紅面金剛	1
藍面金剛	1
坦克紅番豬	2
紅丸眼蝙蝠	3

第四戰
作戰要點

◆別看這裡敵人排山倒海的出現，便以為這一版好難打，其實只要你不理麻煩又緩慢的獨角仙，一直衝到最前面跟其他人匯合，那便可以再次使用人盾戰術和拋磚引玉必殺技戰術。

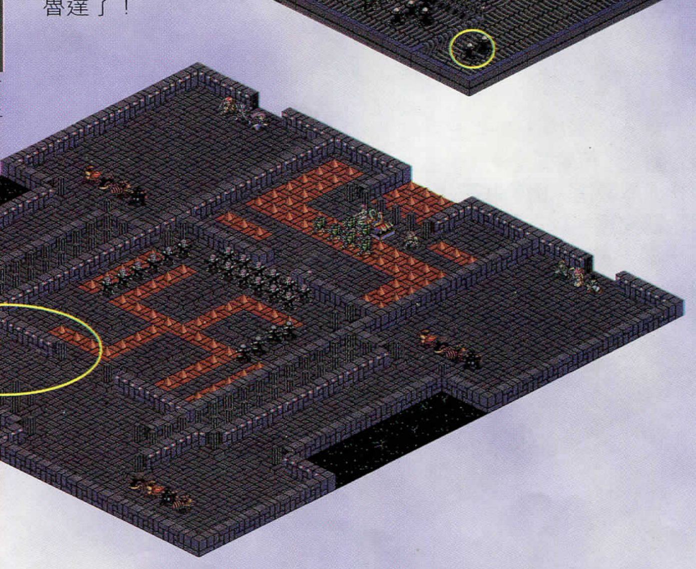
◆由於這一版要對付的是最終首領女帝加爾文，她的防



禦力十分之高，而光線技對她來說更有復原的作用，所以，非要用衝擊系必殺技對付她不可。不過幸好，這傢伙和蕾蒂亞都愛坐以待斃，所以筆者選用以下戰略——清掃了所有敵人後，待獨角仙終於追上來時以夏音的光線技把牠們打到半死，然後各角色逐一上前任牠打，待大家的SP表滿額之後才打死牠們，然後走到加爾文所在的房間門前，休息到MP完全回復，並換上有衝擊系必殺技的防具武器，然後才衝進加爾文的房間，兵分兩路擊倒蕾蒂亞和加爾文，要看到爆機畫面一點也不難哩。

敵人表

兵種	數量
卡多琳	24
血魔螳螂精	6
異形蜘蛛精	4
冷血藍毒蠍	4
灰角虎頭蜂	4
火焰獨角仙	4
蕾蒂亞	1
加爾文	1



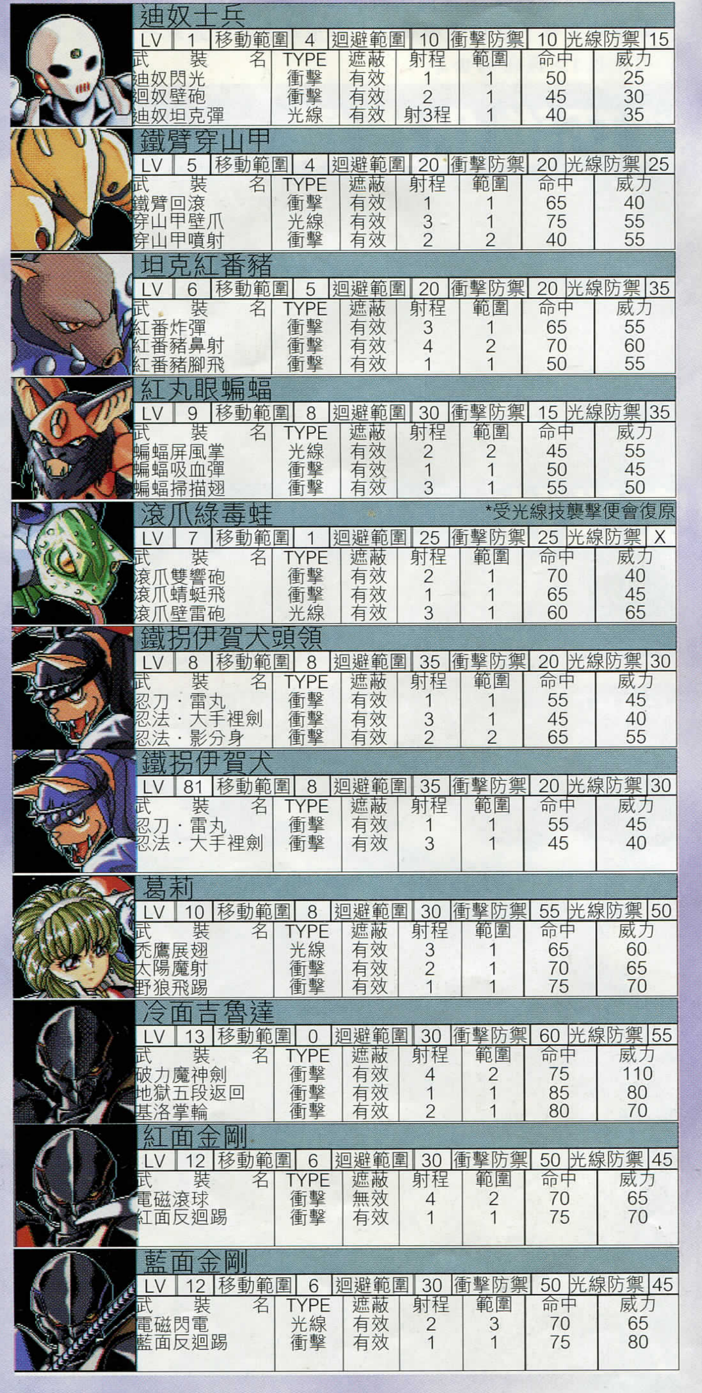
大團圓結局






怪人名錄





迪奴士兵

LV	1	移動範圍	4	迴避範圍	10	衝擊防禦	10	光線防禦	15

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
迪奴閃光	衝擊	有效	1	1	50	25
迴奴壁砲	衝擊	有效	2	1	45	30
迪奴坦克彈	光線	有效	射3程	1	40	35

鐵臂穿山甲

LV	5	移動範圍	4	迴避範圍	20	衝擊防禦	20	光線防禦	25

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
鐵臂回滾	衝擊	有效	1	1	65	40
穿山甲壁爪	光線	有效	3	1	75	55
穿山甲噴射	衝擊	有效	2	2	40	55

坦克紅番豬

LV	6	移動範圍	5	迴避範圍	20	衝擊防禦	20	光線防禦	35

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
紅番炸彈	衝擊	有效	3	1	65	55
紅番豬鼻射	衝擊	有效	4	2	70	60
紅番豬腳飛	衝擊	有效	1	1	50	55

紅丸眼蝙蝠

LV	9	移動範圍	8	迴避範圍	30	衝擊防禦	15	光線防禦	35

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
蝙蝠屏風掌	光線	有效	2	2	45	55
蝙蝠吸血彈	衝擊	有效	1	1	50	45
蝙蝠掃描翅	衝擊	有效	3	1	55	50

滾爪綠毒蛙

*受光線技襲擊便會復原

LV	7	移動範圍	1	迴避範圍	25	衝擊防禦	25	光線防禦	X

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
滾爪雙響砲	衝擊	有效	2	1	70	40
滾爪蜻蜓飛	衝擊	有效	1	1	65	45
滾爪壁雷砲	光線	有效	3	1	60	65

鐵拐伊賀犬頭領

LV	8	移動範圍	8	迴避範圍	35	衝擊防禦	20	光線防禦	30

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
忍刀・雷丸	衝擊	有效	1	1	55	45
忍法・大手裡劍	衝擊	有效	3	1	45	40
忍法・影分身	衝擊	有效	2	2	65	55

鐵拐伊賀犬

LV	81	移動範圍	8	迴避範圍	35	衝擊防禦	20	光線防禦	30

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
忍刀・雷丸	衝擊	有效	1	1	55	45
忍法・大手裡劍	衝擊	有效	3	1	45	40

葛莉

LV	10	移動範圍	8	迴避範圍	30	衝擊防禦	55	光線防禦	50

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
禿鷹展翅	光線	有效	3	1	65	60
太陽魔射	衝擊	有效	2	1	70	65
野狼飛踢	衝擊	有效	1	1	75	70

冷面吉魯達

LV	13	移動範圍	0	迴避範圍	30	衝擊防禦	60	光線防禦	55

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
破力魔神劍	衝擊	有效	4	2	75	110
地獄五段返回	衝擊	有效	1	1	85	80
基洛掌輪	衝擊	有效	2	1	80	70

紅面金剛

LV	12	移動範圍	6	迴避範圍	30	衝擊防禦	50	光線防禦	45

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
電磁滾球	衝擊	無效	4	2	70	65
紅面反迴踢	衝擊	有效	1	1	75	70

藍面金剛

LV	12	移動範圍	6	迴避範圍	30	衝擊防禦	50	光線防禦	45

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
電磁閃電	光線	有效	2	3	70	65
藍面反迴踢	衝擊	有效	1	1	75	80

銀面金剛

LV	12	移動範圍	6	迴避範圍	30	衝擊防禦	50	光線防禦	45

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
電磁大車輪	衝擊	有效	2	2	65	90
銀面返迴踢	衝擊	有效	1	1	70	60

影虎

LV	15	移動範圍	6	迴避範圍	35	衝擊防禦	50	光線防禦	60

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
秘劍・燕子返回	光線	有效	3	2	65	80
秘劍・影映	衝擊	有效	2	1	70	75
秘劍・雷神亂舞	衝擊	有效	1	2	75	95

拉維特

LV	16	移動範圍	6	迴避範圍	40	衝擊防禦	55	光線防禦	65

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
米斯里爾神劍	衝擊	有效	1	1	75	65
羅斯龍捲風	衝擊	有效	2	1	65	75

卡多琳

LV	1	移動範圍	5	迴避範圍	10	衝擊防禦	15	光線防禦	10

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
卡多琳象毛拳	衝擊	有效	1	1	50	25
卡多琳迴旋轉	衝擊	有效	2	1	45	30
卡多琳母艦砲	光線	有效	3	1	40	35

異形蜘蛛精

LV	10	移動範圍	6	迴避範圍	25	衝擊防禦	25	光線防禦	20

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
蜘蛛獠牙掌	衝擊	有效	4	1	50	55
蜘蛛血魔爪	衝擊	有效	1	1	70	50
蜘蛛金線連	光線	有效	3	3	65	60

血魔螳螂精

LV	12	移動範圍	6	迴避範圍	30	衝擊防禦	30	光線防禦	30

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
螳螂雙臂鉤	衝擊	有效	1	1	55	70
螳螂血魔刀	衝擊	有效	3	1	65	65
螳螂噴彈	光線	有效	2	2	50	60

灰角虎頭蜂

LV	10	移動範圍	8	迴避範圍	25	衝擊防禦	25	光線防禦	30

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
灰角虎頭拳	衝擊	有效	1	1	50	65
灰角雙翼彈	衝擊	有效	2	1	50	70
虎頭吸血功	光線	有效	3	1	65	60

冷血藍毒蠍

LV	11	移動範圍	5	迴避範圍	20	衝擊防禦	30	光線防禦	25

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
毒蠍棒棒刷	衝擊	有效	1	1	60	65
毒蠍震地衝	衝擊	有效	2	1	55	55
毒蠍沐浴照	光線	有效	3	3	60	60

火焰獨角仙

*受衝擊技襲擊便會復原

LV	11	移動範圍	3	迴避範圍	15	衝擊防禦	X	光線防禦	35

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
火焰散落彈	衝擊	有效	1	1	55	90
獨角仙金拳	光線	有效	3	1	50	65
獨角仙雷射	衝擊	有效	2	1	55	85

蕾蒂亞

LV	14	移動範圍	7	迴避範圍	35	衝擊防禦	60	光線防禦	60

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
鋒劍垂飛	衝擊	有效	3	1	65	70
電擊落雷	光線	有效	2	2	70	75
宇宙千變術	光線	有效	1	3	75	85

女帝加爾文

*受光線技襲擊便會復原

LV	20	移動範圍	2	迴避範圍	40	衝擊防禦	85	光線防禦	X

武裝名	TYPE	遮蔽	射程	範圍	命中	威力
卡魯邦鋼鑽	衝擊	有效	2	2	90	80
卡魯邦鋒描砲	光線	有效	3	3	80	90
卡魯邦電擊旋風	光線	有效	4	4	65	100



遊戲研究坊

餓狼傳說3

高級戰術講座　　BY：CHROME

為了能在有限篇幅內向各位展現＜餓狼3＞的多面性，筆者特別製作了這份追加筆記，希望讀者能以此舉一反三，了解＜餓狼3＞複雜的世界。

遊戲的結構與技巧進化指標

要玩好一套格鬥遊戲，首先須了解原作者在設計遊戲時構想中的遊戲情況，也就是所謂的「創作概念」。因為這是原作者希望玩者朝著去玩的方向，所以大都會把有關方面的性能調高以吸引玩者。了解原作者預想中的「戰鬥模式」，將會使你在鍛練技術和設定戰術時得益不少。

以餓狼傳說而論，原作者的構想，是玩者雙方會先以一般格鬥遊戲的玩法來玩，然而當發現部份人物的前方攻擊力高於水準時，使用其他人物的人便會開始以邊閃系統加以應付，跟著，當邊閃的運用因愈趨成熟而漸漸成為一種絕對優勢時，想突圍而出的玩者唯有在邊閃帶來的大量近接戰中混入組合技。另一方面，因突進技的強勁，部份人選擇了以迴避攻擊和腰閃加以抗衡，而突進技被封殺了的人，為提高自己的攻擊力，最後同樣會以組合技為依歸。

結果，雙方會變成在中線時採用慎戰策略、然後以基本技為主，配以組合技，再在有限的空間中尋求使用突進技機會的戰鬥，在這種有限的空間中，利用戰鬥的縱軸（中線技）和橫軸（閃邊技）互相纏鬥，構成一種有立體感的戰鬥。

萬能的突進技

總括而言，突進技的特色如下：1.普及度非常高，除雙角外所有角色均最少有一招，2.威力比以往大幅強化，是最直接獲得巨大效果的方法，3.出招及收招的空隙比平常少，加上兼有進攻、移動（逃跑）的雙重本質，因而被一般玩者視為遊戲中的主戰兵器。而突進技在＜餓狼3＞的用法，亦可分成四類。第一類是「近距離戰」，在近距離戰中，威力強大的突進技常取代無敵技作為「招式取消」的後續。另一方面，其持續+快速生效的特色亦經常被用來消除人物之間於基本能力上的差距。在「中距離戰」方面，突進技扮演了追打、壓制浮躍和與對手交換位置的角色。長距離戰中，突進技主要是用來與飛行道具併用，或是打擊在遠處騰空的敵人，把「安全位置」從戰鬥中抹除。最後一種即是對閃邊戰用，在攻方面，突進技可打擊剛回中線而毫無防備的對手，其次是在對方邊閃後以突進技逃跑和混亂對手的前後方向。



■衝擊拳是突進技的代表。

「陽炎之舞」運用技巧

自＜餓狼3＞推出以來，陽炎之舞都被視為是數一數二的難用招式。一般的理由有二：一，出招不夠快，形成一定程度的破綻。二，招式的命中範圍雖強，但對手也能從空隙中突入，造成被動的不利形勢。這是由於對「陽炎之舞」的錯誤認知所然。事實上，陽炎之舞應作對邊必殺技使用，當對手以突進接近時，若他決定了要進攻的話，一般都是三種進攻路線：上邊閃、下邊閃、空中。當對手邊閃時輸入「陽炎之舞」，便可封殺他的邊閃攻擊。即使對方及時放棄攻擊，你亦可爭取到一些收招時間。條件就是要對手「邊閃」。也許你會問：對邊閃技的話，下段的掃腿和背面肘打也能勝任，為何還要陽炎之舞？筆者認為有兩點理由：一，威力比普通技強；二，具有一定的對空能力，而且不用（不能？）瞄準對手使用，就像在佈下陷阱一樣，不過不能否認的是，當玩者是以防禦為目標出招時，一般的傾向是採用威力較小但較有把握的招式。



■若將陽炎之舞作為對邊技使用，威力會大得多。

解剖組合技

組合技無法使＜餓狼3＞成為主流的主因，是由於操作的難度相當高。但除此之外，筆者亦已一再重申，熟用組合技的多種性能，必能把水準大幅提高。除了以前提過的之外（請參看上兩期拙作），組合技還有多種特性。

組合技中，有各人物皆有的「基本組合技」，就是「近身連按C掣」。很多人都說，資料上指令是4～5次C，然而從來沒有5次全中的情況。其實，組合技的使用標準只有兩個：輸入速度與距離因素。而基本組合技的情況則有點特別，就是輸入速度的要求按比例提高，也就是說，只有在超快速連按時，才可能出現5 HIT以上。不過，基本組合技又有「最後伸展」：如果明知第四拳會落空，索性只按三次的話，最後一拳會伸展而多出一至二HIT，並能消除打空的破綻，這點雖不能造成大殺傷力，但對組合技的綴練和運用助益不少。

另外，雖說近身組合技的招式複雜，不易有機會運用，然而，不少近身組合技第一擊都是站立A掣或其他快出現殺傷力的招式，所以在對方亦求反擊的時，會具有一定優勢，而其中的表表者，則是泰利和瑪利的組合技。

本來＜餓狼3＞的基本技設定已相當強，而原作者可能是希望玩者利用組合技的連續性來壓制基本技，其實這種作法的效果在某些情形也相當明顯，但當然是在組合技操作純熟的前題下才成立的。



■量力而為的輸入以增強招式的威力。

指令技的移動性

＜餓狼3＞今集的一大特色，就是具移動性的招式出奇地多。細看指令表，會發現幾乎人人都擁有一些具移動性的指令技。這些指令技的特性是全部都有擊倒對手或「向邊打飛」的額外性能。

這點實際暗示了它們的用途：截擊和快速反擊，對手在中距離使用必殺技時，利用指令技的額外距離阻止對手出招，另外，當對手的近身技失手時用作還擊，便是指令技的要旨。更深一層是利用「向邊打飛」的特性，造成追加的殺傷力甚至發展成連續技以達致最大的殺傷力。但很多時也是需要配以適當的突進及浮躍，這樣，指令技的運用法便可算是完美了。



■適當運用指令技能增加不少勝機。

望月雙角的打點戰術

在移動性高＜餓狼3＞裡，戰法以靜制動為主的雙角無疑是一個特異點。這位遊戲中唯一擁有八種必殺技的人物，使用的戰鬥哲學是「在適當時候使用適當的招」。

近身時，無論使用暗無道滅殺棍、邪棍舞或鬼門陣都能造成相當殺傷力。體力少時，鬼門陣的威力增加最多，應多加利用。至於其餘情況下，正確發數的連按C掣加邪棍舞追打也算不錯。中距離戰中，主動時用C掣技（站立或浮躍），對方出手則以憑依彈封殺，效率都會很高；尤其是當對手在角落時，除邊閃外，對手幾乎動彈不得。雙角在對空技方面也極為豐富，而最強的對空手段則是腰閃攻擊。遠一點的有「破滅之炎」，最適合用來對付浮躍，對付跳躍則可用邪神棍，是招是雙角對空招式中威力最高者。至於完全對空技「秘技雷落」的威力變化很大，可在對付胡亂邊閃和跳躍的對手時用。亦有些人會採用在遠處使用三角釘，引對手邊閃時再以雷落來截擊。至於餘下的空間則可用錫杖上段打補足，由於打點高使用機會亦很多。

雙角的兩種飛行道具都有不能站立防禦的特質，但威力略低且破綻不小，以牽制性強的三角釘為主，也是雙角採守勢的主因。其實，遠距離確是雙角的盲點，所以不要輕言後退。

但老實說，雙角的弱點也僅此而已。以C掣系為首的基本技都相當強，C掣系以外，則以站立A掣、蹲下A掣和蹲下D掣為要點。因此，雖然雙角是個「異色」人物，但卻是新人物中的首強。



■憑依彈的打點能做成出人意表的效果。

泰利的組合技

十個人物中，泰利在組合技方面是最多的，共七種之多。然而，泰利的組合技要付諸應用時卻比一般人物難。

泰利的七種組合技可分為需近身用和隨時可用的二類。近身用的四種（泰利殺法1、2、泰利連捶和攀石拳）用法大同小異，然而泰利的連續技威力強大，用這些組合技倒不如使用「上勾拳→取消→飛膝掛捶」。不過餘下的三種組合技，性能尚算不錯。

泰利的弱點之一，是由於大招式太多，很易暴露了自己的戰術，也就是說，缺乏二擇技（使對手無法決定防禦方法的招式）。唯一就是靠組合技。此處所指的，是浮身鞭捶和雷鳴削蹴。在近身下段連按A掣後，搖捍保持中央按二次A掣時，可選用不能下段防禦的浮身鞭捶或不能上段防禦的雷鳴削蹴，而且由於浮身鞭捶可避開下段技，在高水平的戰鬥中會顯得很重要。閃電連蹴雖無二擇性，但因為4HIT之間毫無空隙，可用來代替裂破斬的角色，而且亦能對前、對空，使用率比其他組合技還要高。



■活用浮身鞭捶的特性造成二擇。

不知火舞的第二凶器「霞櫻」

如果說不知火舞的第一主戰兵器是「背面肘打→取消→大龍炎舞」，那舞的第二凶器就是組合技「霞櫻」。雖然在命中次數上，「疾風雲雀之舞」會比「霞櫻」多，但以威力論則「霞櫻」更強，而且輸入也較易；這是霞櫻的第一個優點。

第二、不知火舞的近身C掣是眾人之中數一數二快速的，因此威力雖然不如背面肘打般大，但在反擊上，尤其是防禦對方浮躍技時，實用性比肘打更高。

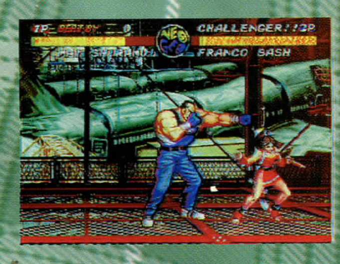
第三、霞櫻的快速能與飛燕連舞結合起來發揮作用。由於存在著以不可下段防禦的飛燕連舞對倒地對手攻擊的打法，對方有時會站立防禦「飛燕連舞」，此時如果看穿對手使用「蹲下A掣→霞櫻」，就能發揮類似泰利組合技的二擇性能。更進一步來說，由於「霞櫻」的高速，「浮躍深入蹴技→霞櫻」也是非常實用的連續技。

其實，不知火舞除了「霞櫻」，仍有相當多很有使用價值的招式。暫且不論蹲下D掣，空中D掣、站立遠距離C掣都是用途很多的基本技。至於前面也一再提及的「飛燕連舞」，獨立使用時的用途也很多，當然，最重要的用法自然是對倒下的敵人出招，若能正確地運用，可完全封殺對手的反擊機會。

通常技的注意點

其實也真的只能說：「廣而強」。以筆者的經驗來看，「餓」在基本技方面的判定，是一般格鬥遊戲中最強的（VF系列除外）。其實原作者背地裡為了造成緊湊的交鋒，把招式的判定設定到了「大概對就能打中」的地步。不少招式的判定區甚至比畫面看到的打擊點還大，而且持續時間也比其他遊戲長，所以在對方已經先出手的場合，還是堅守好了。不過這麼一來，要做到「打手打腳」（攻擊對方伸出來的拳腳）的打法倒容易了不少。因此如果不介意的話，防禦對手空中技後，在對手落地前以A掣擊中三、四擊亦非難事。

今集基本技的另一特點，就是收招也比較慢，因此，在使用基本技時，最好把招式的判定利用到極限，減少對手反擊的餘裕。不過，筆者上回也說過，如果適當地組合基本技，也可以一口氣把對手迫得遠遠的，所以除非是在無敵技面前，否則大可大膽「亂用」威力較強的基本技。



■今集的招式命中判定異常的強

摔投技連攜技的效果

＜餓狼3＞今集的摔投技被大幅削弱，相信對各玩家說亦深有所感。不過以使用難度換回來的連攜技，威力也不是鬧著玩的，也許很多玩家都會感到和連續技相比下，摔投技和連攜技的威力顯然有所不如之處，但其實如果能領悟摔投技在今集的優點，也許能成為你的主戰技也說不定。

就如基本技般，摔投技的判定在今集也是「超強」。主要是因為今次的摔投是以打點計算成功與否，所以對空中敵人使用摔投也很易。而最重要的是摔投技在判定區超出畫面上打點的情況比基本技更厲害，因此，玩者要熟知的不是手能不能抓到對手，而是「甚麼距離才能使用摔投動作」。

所以雖然今回摔投技好像已被削弱，但作者給與腰閃壓制摔投技的性能。不過，使我最感奇怪的是作者似乎有心用削弱大部份人的摔投技來突出瑪莉與基斯的摔投能力。此二人的基本摔投距離是所有人物中最廣的，甚至超出了近距離。而且二人都有「下段摔投」，因此如果小心進行屈身前行摔投，可以造出一種相當有壓倒性的情況。因這二人的下段技都相當強，而且今集的投技就算連攻擊中的敵人也能捉住，所以只要小心防禦，要做到對手防不勝防並不困難。雖然這種條件不限的摔投在其他人物也有，但在上段使用自不如下段安全吧！

至於連攜技的設立，除了突顯二人的摔投能力外，也是為了彌補二人在其他方面的弱點（尤其是瑪莉），因此威力也不低。但使用時的連打按掣和體力狀況也是決定威力的明顯關鍵。



■瑪莉的摔投距離非同小可。

偽必殺技的應用

雖然偽必殺技這個點子看起來好像是高級技巧般，然而以筆者觀之，偽必殺技的唯一用意只是反制突進技。

突進技的利點是快速和威力大。但問題是被對方看穿的話，就會變成「任人魚肉」的情形。但正如筆者指出突進技在今集的威力，面對突進技比自己強（只要是比自己強就是）時，便會面對被突進技轟炸的困境。因此，除了持有直接攻擊突進技的人物，如韓福的「九龍之讀」、波比的蹲下C掣，打點豐富的雙角外，以偽技引對方出手相當重要。

其次，是以飛行道具為主的人物用作誘敵之用。由於飛行道具多用，對手自然會以小心、快速切入的戰法攻擊，這樣就會造成情況逆轉。為免露出破綻固守造成的僵持局面，就可利用偽技打破。

也許有玩者會問：這種僵持正是高手對戰常有啊！何以偽技不是高級技巧呢？我的理由很簡單：在真正的高手面前，偽技能騙倒多少人，是一個很大的疑問。

不過，偽技亦有其積極性，事實上，面對一些經驗略為不足的對手時，偽技已能使他們忙好一陣子了。



■偽技最宜引中距離對手使用突進技。



制服傳說X

機種	：SATURN
製造商	：IMAGINEER
價格	：7800日圓
遊戲性質	：ACT
容量	：CD-ROM

無責任編輯：ARES

如果閣下滿懷歡喜地買了一個新遊戲回家，但只用半成功力加一晚（可能是一個小時）便打爆，閣下會有甚麼感想？ARES在玩此遊戲後便曾企圖用打火機將此CD燒軟再屈成煙灰缸。簡直大混帳！人物動作生硬，加上超簡單的必殺技，而且仲無難度可言，對於編者來說，這可是九五年的一大「奇GAME」。不過狂彈還狂彈，遊戲中每位角色的開場動畫也可勉強接受，如果能再勤力些便更好。總結一句，此遊戲的屈水程度可達九個屈字，有閒錢不妨考慮買來作鏡用。



評分：3分

無責任編輯：米奇

講到美少女格鬥遊戲的話，PCE和超任有隻《V.G.》好出名，另外3DO都有隻《美少女戰士》，樣子都唔差，但跟這個《制服傳説X》相比，真係冇得比——仲可以去邊度搵隻咁差的美女（都有好幾個唔「少」囉）格鬥GAME？動作硬直不特止，一心以為過版時會有段精采動畫，誰不知連過版也沒有好片，只係每隔三版才有張畫得好些少的畫你讓你睇。怎賣錢呀？還説是甚麼「18歲以上推賞」，真不知哪個18歲下人士會看到甚麼不適合他們看的東西。

要説這遊戲有哪一部分是讓人覺得它像次世代機遊戲的話，相信就只有各人開場和完場的兩段FULL ANIMATION，與及所用的色彩了……咪住，點解所有角色都有條粗幼不一的邊圍住？難道那些角色不是在電腦中繪畫，而是用人手畫完之後才SCAN入電腦中？



評分：3分

無責任編輯：PU YU神

又一隻格鬥GAME，難度日本的SOFT MAKER只懂得出格鬥GAME嗎？不過話得説回來，這GAME全是由美少女所組成，對於喜歡美少女的玩家來説，是一隻不錯的選擇。至於GAME方面，筆者就覺得其動作不太順暢，尚未算是一隻優良的格鬥GAME,而動畫方面就尚算不俗，起碼能將角色的個性和背景充份地表達出來，而且還有幾個不同玩法的模式，總算對買了此GAME的人有所交代，不致玩一會便玩完。至於GAME的畫面方面，比超任版「靚」了很多（唔係仲得了！？）但個別角色的招式就不甚優美，此乃缺點之一，不過當聽GAME中的美女被擊中時的慘叫，又實在是幾「過癮」！



評分：6分

無責任編輯：J.J

這遊戲在推出超任版時，因為工作上的關係而曾經接觸過，相比之下，SATURN版的人物及背景各方面都有了很大的改善，不單有了四名新增人物，亦為各人增加了動畫部分，但缺點就是沒有甚麼特別的地方，除了以女性人物為賣點吸引像在下這種健康（好色？）的「青少年」外，亦實在再想不出甚麼去玩的理由 —— 要玩格鬥GAME的話，大可以去玩《餓狼3》、《ZERO》，要玩「健康」遊戲的話，SATURN自己也有《PV》可玩，再不然PC的《愛X妹》也不錯……所以當自己玩爆了這遊戲後已即時將它加以封印，相信亦很難再找到理由去玩的了……



評分：4分

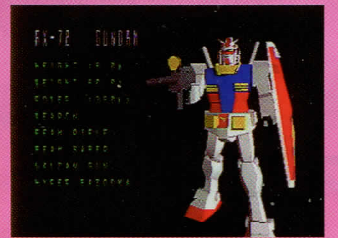


機動戰士高達

機種	：PLAYSTATION
製造商	：BANDAI
價格	：6800日圓
遊戲性質	：STG
容量	：CD-ROM

無責任編輯：ARES

最初得悉「GUNDAM」出遊戲當然十分雀躍，至於原因亦很簡單——一嘗童年夢想。嘩！駕駛高達喎，從前只有阿寶才能駕駛，但現在只要手執PS控制器便能嚐嚐當新類型人的滋味。結果……好難玩！普通難度要爆機絕對不難，但要爆「NEW TYPE」便要真真正正的運用新類型人力量，至於成功與否，答案當然是○○啦。甚麼？看不到答案？唔，看不到答案的一定不是新類型人，你還沒有資格控制高達，還是乖乖地回去玩渣古吧，不玩渣古玩吉姆也行。



評分：9分

無責任編輯：米奇

記得我曾向同事講過，我是不會買這隻GAME的，原因是這遊戲最初給我的印象是操作太複雜了，PS 10個掣用了9個，對於我這類手腳不靈敏的人來說簡直有自取其辱的感覺。在日本看展覽時為了應酬BANDAI的大哥們，勉強拿來玩了玩，結果當然是慘敗收場。

不過，正式出街後見同事日打夜打，於是又靜靜鷄玩下，依據他們平時互相切磋技術時說過的一些竅門照辦煮碗——咦，又不是太難玩嘛，而且富速度感，D渣古看上去也不覺得似積木。現在愈玩愈興奮，身為手腳不靈的高達迷也能嚐嚐駕駛高達的滋味，不錯。

其實，看見一隻隻3D的機動戰士在你面前走來走去，實在是高達迷的夢想，如果它日BANDAI推出《高達》用的手掣和通訊對戰版本《高達》的話，肯定究極到飛起。



評分：8分

無責任編輯：PU YU神

嘩！筆者實在等了很久、很久（相信所有GAME迷及GUNDAM迷也是一樣）。筆者早在今年年頭已看過此GAME的宣傳帶，只覺得角色好「正」，但動作就會好「慢」，不禁為此GAME及PLAYSTATION的前途擔心，因筆者曾預言此GAME是PS的皇牌，能否站得住陣腳也是看此GAME的表現……幸好，此GAME的成績非常好，而且臨場感很高，總算對所有FANS有所交待。GAME中的動畫實在令人嘆為觀止，完全表達了GUNDAM故事裡應有的氣氛，再加上十分傳神的音效，實在是好，遊戲方面是沒有甚麼可批評的，每個細節都做得很好，活像在GUNDAM駕駛倉裡的感覺，深深地打動我這個SEGA迷……總之這是凡PS玩家都必需人手一隻的大作！（記住買正版）



評分：8分

無責任編輯：J.J

從前看高達的電視版，看著那些小渣古、小魔蟹被高達一槍一隻，感覺相當過癮，想不到今天竟然可以由自己親自駕駛高達，自然不會錯過。最初看這遊戲的介紹時，看見畫面大半被儀器搶去，還有點擔心這遊戲的真正實力，還好玩上手後發現相當不錯，很能將駕駛機械人時的實際環境表現出來（例如敵人繞到自己背後時如何應變），而敵人的攻擊亦有講求戰術，若是NEWTYPE等級時不只是加強敵人的防禦力，而是進一步提高敵人的戰鬥技巧的話，相信會令這遊戲更具說服力及更好玩。



評分：8分

找出設定畫面中的秘密

超級史萊姆方塊
機種：超級任天堂

在這個以解迷為主題的遊戲中，實際上亦隱藏著一個秘密的設定部份。要令它出現並不困難，只需在設定畫中，將浮標指著KEY ASSIGNMENT的部份，按著十字掣的左10方秒以上，跟著是回到標題畫中，那麼當你再次進入設定畫面時，便發現新增了（CUSTOM）這個項目。除了這CUSTOM本身已有相當變化外，其中的SPECIAL CUSTOM更能令遊戲的玩法有相當大的改變。



■首先是在模式選擇畫面中選最下方的OPTION。

■跟著是在這個設定模式的畫面中輸入右方的指令。



在OPTION畫面中，將浮標指著KEY ASSIGNMENT，按十字掣的左方10秒以上

■然後是先回到標題畫面中。



■當再次進入OPTION畫面時，便會發現新增了CUSTOM的一項。

不同項目有著不同的效果

ZUSIN
■將這一項ON了後，史萊姆掉下時方框便會有搖動的感覺。



FRAME SELECT
■可以自由地從18種方框中決定遊戲進行時所有的種類。



BACK SELECT
■在故事模式中，可自由地選擇喜歡的背景。



PLAYER SELECT
■令本來是規定人物的練習模式亦可以從二人之中選擇所用的人物。



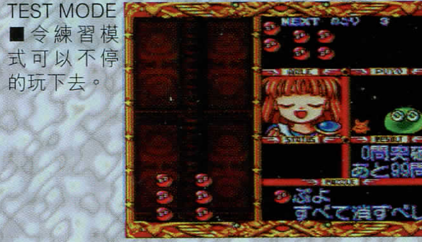
NUMBER DISP
■當大家在玩故事模式時，畫面上會表示出問題的編號。



BACK UP KILL
■一選了這個便會將所有記錄資料消去。



TEST MODE
■令練習模式可以不停的玩下去。



MONDAI KEITOU
■自行選擇出題的模式。



MONDAI NUMBER
■在選了出題模式後，再從自己喜歡的問題來開始遊戲。

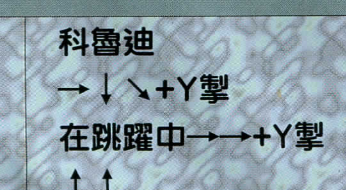




隱藏在遊戲中的格鬥遊戲！

洛克人7
機種：超級任天堂

CAPCOM公司雖然是以推出格鬥遊戲聞名，但在動作遊戲＜洛克人＞系列中，卻一直未有格鬥版推出……若你認為是這樣就錯了！因為，在今集的洛克人中，其實是隱藏了一個格鬥遊戲的！要玩這格鬥遊戲的方法非常簡單，首先你要在遊戲的設定畫面中以附圖般的方法輸入，然後同時按著LR掣來按START掣，這樣便會進入到一個格鬥遊戲的畫面中。雖然可選用的人物只有兩人，但已經相當有趣了。



人物必殺技一覽表

洛克人	科魯迪
↓↘→+Y掣	→↓↘+Y掣
↓↓+B掣	在跳躍中→→+Y掣
↑↑	↑↑

■首先是在標題畫面中選PASSWORD的一項。



■然後是將PASSWORD畫面設定成這個樣子，並輸入右方的指令。

在PASSWORD畫面中輸入左方的指令後，按著L及R掣來按START掣

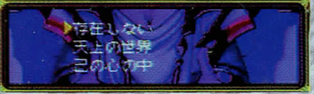


■這樣，便能進入這個隱藏的格鬥遊戲，選定了人物便可開始。

教你如何「做人」

超級夢幻模擬戰
機種：超級任天堂

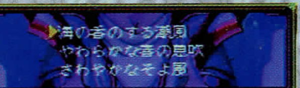
這遊戲在今次的超任版本中加入的其中一項新系統，是可讓大家自行設計主角的職業及能力，至於在開始時電腦所問你的一連串問題，當然就是用來決定你的能力值了，但其實每條問題又各會對結果有何影響呢？以下是其中大部份問題作答後的影響，大家只要拿著這些資料來「做人」，相信一定可以做一個最合自己心意的人物了吧。



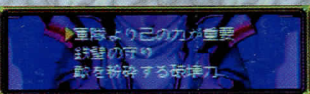
存在しない　職業：WARLOCK
天上の世界　職業：BISHOP



破壞力　職業：GLADIATOR
統率力　職業：FIGHTER



海の香のする潮風　職業：PIRATE
やわらかな春の息吹　職業：KNIGHT
さわやかなそよ風　職業：HAWKKNIGHT



軍隊より己の力が重要　AT+1,DF+1
鐵壁の守り　防禦力修正+1
敵を粉碎する破壞力　攻擊力修正+1



退却を命じる　MV+1,道具中追加增速鞋
援軍を呼び、防戰する　道具中追加大盾，魔法中追加防禦1咒文
偵察部隊を助けに行く　道具中追加十字架，魔法中追加回復1咒文



知識　魔法中追加雷電咒文，MP+4
富　道具中追加大盾及GREATSWORD
權力　道具中追加魔杖



人々を守るため　道具中追加紋章
全てを支配するため　DF+2，AT+1
正義を貫くため　道具中追加MASIYA SWORD



偉大なる神々　魔法中追加FORCEHEAL 1咒文，MP+2
豐かな知識　魔法中追雷電咒文，MP+2
己の力　AT+1，DF+1



邪惡なる敵　魔法中追加TURNUNDEAD咒文，MP+4
すうはいの對象　道具中追加惡魔斧
取るに足りない存在　道具中追加幻袍，MP+2

與え合うもの　魔法中追加CHARM咒文，MP+2
受けるもの　道具中追加WARHAMMER
無限の力のみなもと　AT+1，DF+1



十分な兵力　可雇用的傭兵數+1，傭兵中追加輕騎兵
完全なる統制　防禦力修正+1
高い士氣　攻擊力修正+1



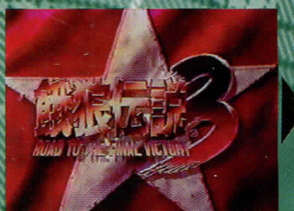
愛する人を守るため　魔法中追加防禦1咒文，MP+4
己を高めるため　AT+2，DF+1
夢をかなえるため　魔法中追加攻擊1咒文，MP+4



CM HOUR　　餓狼傳說3

在日本，生產遊戲是一門大生意，各生產商為了替自己的商品宣傳，除了會在專門誌上刊登廣告外，有時候更會製作電視廣告（CM）。雖然這些廣告中有很多是充滿特色的，但由於日本的遊戲用家本身已可在電視上欣賞到這些精心製作的短片，遊戲專門誌一般都不會再提起。這對香港的遊戲迷來說是相當可惜的，所以由今期開始，我們會不定期地開設這「CM HOUR」的小專欄，以一些由日本遊戲生產商提供的資料，為大家介紹這些難得在香港一見的日本遊戲廣告，讓大家可以成為一個更全面的遊戲迷。

第一次和大家見面，當然要選些超級勁作來介紹吧！以下就請大家細心欣賞一下這＜餓狼傳說3＞的CM吧！！



淡入到畫面中的遊戲名字


在鬧市中走著的TERRY


從車內一直監視著TERRY的神秘男子


鏡頭一轉，TERRY正被一架直昇機追著


為了逃走而向下直跳



插入了遊戲的開場畫面

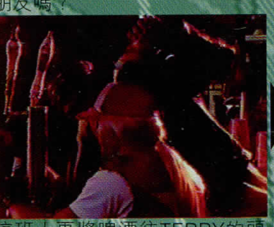

球場中，TERRY正和一班小孩子在打籃球


燃燒著的照片，那會是TERRY的女朋友嗎？


兩人騎著單車


那位女孩驚慌地叫著，是甚麼人要向她襲擊呢？


酒吧中，正在打桌球的TERRY突然被兩名大漢捉著

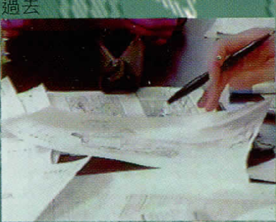

這班人更將啤酒往TERRY的頭上淋過去



再次出現遊戲畫面，這個是ANDY的超斬影拳


這一邊，TERRY已在屋外和剛才那班人打了起來


抓著車頭的TERRY，他會被帶到甚麼地方去？


突然變成了開發室內的鏡頭，一班人正拿著＜餓狼3＞的設定稿在開會


動作PATTEN的設定。可以看見每一招都是由很多個仔細的動作變化所構成的


負責音樂的人亦忙著調校儀器

拍攝之餘，兩位演員看來亦相當合拍



再一次出現遊戲畫面，這次是以各人的潛在能力為題材


雨夜中，兩人正在激戰


山崎龍二從直昇機上走下


回頭一望的TERRY



在山崎龍二不屑的一笑下，遊戲名字再度出現

STREET FAXER

文：FUKUDA

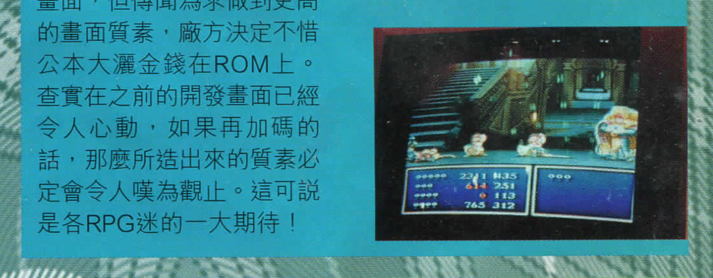
＊NEO • GEO MVS基版的《天外魔境 • 真傳》已經推出了，各位NG玩家一看到此GAME相信都不其然會有一個想法：《天外魔境》的背景，襯托著手持武器的戰士們，形式上可說是在某經程度上「參考參考」《侍魂》的。可是只要細心留意，就會發現此GAME不似《侍魂》，因為其攻擊模式和體技設定上，筆者反而覺得似《街霸》。說真的，應該用六個字來形容——非常天外魔境。



＊萬眾期待的《DQ6》現已暫定在今年冬天推出，選這個日子來推出的原因，大約是因為SQUARE會在9月出《聖劍傳説3》，而且聖誕節個個人都很富有，ENIX看準在這時候推出其皇牌，相信到時必定會造成熱潮，但你估SQUARE又會唔會咁順攤俾個黃金檔期人地賺錢？

＊超任史上（目前為止）最高容量的遊戲已經決定了！就是NAMCO的《TALES OF PANTASIA》，高達48M。在很久以前早已看過此GAME在展覽會上發表過的畫面，但傳聞為求做到更高的畫面質素，廠方決定不惜公本大灑金錢在ROM上。查實在之前的開發畫面已經令人心動，如果再加碼的話，那麼所造出來的質素必定會令人嘆為觀止。這可說是各RPG迷的一大期待！

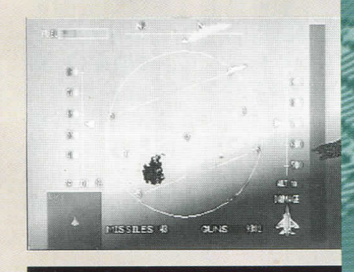




＊PS的另一強勢Game《ARC THE LAD》的風頭亦非常強勁，筆者同一日在旺角某商場內，只見有三隻GAME作展示，就是《ACE COMBAT》、《超級夢幻模擬戰》和比GAME，由此可見各界同業對此遊戲的評價相當高。不過，據筆者所知，在此GAME推出的當天晚上，在科技電腦中心內某商戶的職員已經玩到LV.33，記住，只用了一個下晝！專家估計此店鋪的職員實在很「繁忙」，竟能在這有限時間來玩到此等進度，相信生意額就......。

＊在某展覽會上受到注目的ATLUS作品《首領蜂》在最近亦已推出了。大致看上去還可以，但是筆者覺得它很像去年的一隻射擊遊戲（真抱歉，一時忘記了名稱），不論在遊戲流程或者是敵方攻擊的模式，就算是很細小的設定上亦很類似，難道這遊戲較受注目的原因是因為抄襲？

＊PS強勁遊戲《ACE COMBAT》和《GUNDAM》相繼登陸本港，在整體表現上這兩隻遊戲亦不相伯仲，算是近期PS的代表作。據説在《ACE》登陸當日，不論是正版抑或是XX版本，都在一日內「品切」，這片狂風掃落葉的姿態近年實在非常少見（據本社某權威指出，《GUMDAM》的難易程度實在非常究極，中級難度足以玩到精神崩潰，更上級的就不消説了。）









＊WARP已宣佈在96年發售予定3DO版的《D之食桌2》，售價8800日圓。據該公司的代表指出，新一集將可能在M2上和各位見面。筆者曾看過那些所謂宣傳圖片，真的非常細緻，遠遠超越第一集。可是，最令筆者感到奇怪的是，M2的何時推出根本未完全確定，那發售日期呢？假如M2的發售日推遲，那麼便要等一排才能夠玩了。

＊繼NED GEO的一系列移植遊戲後，PC-ENGINE終於在其皇牌級裝備ARCADE CARD推出新的專用遊戲了，一名稱暫定叫《SHOOTING》的射擊遊戲，Hudson出品。這個消息真令人感到有點望穿秋水，因為雖然陸續也推出過幾隻對應此卡的遊戲，但是專用遊戲則少之又少（雖然還預定了《魔導物語I—炎之卒園兒》）。



電腦遊戲信箱開檔啦！

終於，終於，終於都等到大家寄來的信，對於大家的來信，WATER DRAGON儘量做到「有問必答」，希望能幫大家解決有關遊戲機上的問題，在此先祝大家「過版順利，次次爆機」！OK！開始答信！

編輯先生：

1.本人在玩《卒業》時，每次去到清華祭都HANG機，等半個鐘都無反應，等不到計分（貴刊第一期P.52右下）的畫面。我的機種如下：486DX2-66、4M RAM、無SOUND CARD、已行EXPANDED MEMORY (MEMMAKER)。

我已跟MENU所示的CONFIG改法，亦已轉用另一隻新MOUSE DRIVER（但看來問題不是撞MOUSE DRIVER），同一套碟在友人的機上玩是沒有問題出現的。不知問題出在何處？GAME已買了多時都未有得玩，好慘！

2.請問3DO PANASONIC FZ-10有否美日版之分？

3.可否介紹《逆玉王》？

請盡快解答我的問題。

心急人上

心急人：

你係電腦遊戲信箱開檔的第一個顧客，當然循例要加以獎勵一番。獎品亦都係循例的——兩巴掌。多謝捧場，恭喜恭喜。

1.你哩個問題唔係錯在你的MOUSE，只係錯在你冇SOUND CARD！皆因《卒業》有BUG，如果你在安裝程式中如實告訴電腦你冇SOUND CARD，咁你就會在清華祭的時候HANG機。當然，有WATER DRAGON在，你就不用愁了。只要你再次打開音效卡的設定程式，選取以下設定：聲霸卡2.0、ADD-220H，IRQ-7，DMA-1，便能順利通過清華祭，直到爆機，阿門。

2.WATER DRAGON問過好多行內人士都話唔知，但係有一點可以肯定，無論乜版，都可以玩齊日版同美版的正版3DO遊戲，唔似PLAYSTATION咁，日版機玩唔到美版碟。忽發奇想，用LOAD平價PS碟的方法來LOAD美版PS碟唔知行唔行得通？

3.唔好意思，因為本刊並非一本PC電腦遊戲雜誌，所以並不是所有98改版GAME都會介紹的，例如《逆玉王》本刊就沒有打算介紹。反而下期會介紹另一隻98中文化遊戲《魔界之泉》，你可有興趣？

WATER DRAGON

編輯先生：

我想你們說多些《少年街霸》的資料。還有希望你們多說些有關格鬥性的遊戲，因為我本人好喜歡格鬥的遊戲。我好喜歡第一期的《風雲默示錄》，唔！多謝，你們有教必殺技，以後我再不用快死了。真是多謝你們。

葉偉文

葉偉文：

多謝你的支持，不過WATER DRAGON覺得好似誇張了點。另外，也有不少讀者話我們把《風雲默示錄》的人物設定登得太大，有騙版位之嫌。唉，登細張D又話唔夠皮，登大一點又話騙版位，做編輯好難做呀！嗚嗚……希望今期《少年街霸》的出招介紹和攻略你會鍾意啦。

WATER DRAGON

DEAR編輯：

我是一名PLAYSTATION的機主，但可惜不懂日文，所以不懂《鐵拳》的秘技。你可否根據我寄來的資料，告訴我1-7的秘技怎樣用？還有，在《機動戰士》一GAME中，到了娜娜那一版，有甚麼方法可避開「愛美號」的遊離砲呢？THANK YOU！多謝你為我解答問題。

讀者ALEX

DEAR ALEX：

嘩，如果下下要識日文先至可以玩《鐵拳》，咁《鐵拳》的「燒」路一定好勁。唔，你的問題WATER DRAGON都好理解，但係我唔係翻譯機，兼且我的日文都係有限公司，所以不能為你翻譯你所需要的秘技；不過，我幫唔到你唔係代表《遊戲誌》幫唔到你。我同其他編輯傾過，他們都明白由於現時市面上已沒有多少本有牌遊戲書，講次世代機的雜誌就更加少，所以好多人都寄望本刊講多D次世代GAME秘技，尤其是《鐵拳》哩類勁作；但係輯編們又覺得如果而家花咁多篇幅去講番D舊GAME秘技，實有D睇開日本書的人話《遊戲誌》D料舊。因此，下期開始會加個叫「秘技貨倉」的新欄，用蚊形字來講番D舊GAME秘技，以壓縮版位。NA——人行一步，希望到時咪咁多投訴。

至於點打愛美號D遊離砲，下期ARES的《高達》攻略就會講到，留意下期啦！

WATER DRAGON

TO:遊戲誌 • 電視遊戲信箱：

1.MD的《侍魂》有甚麼秘技？有沒有超必殺技？如果，有各人的超必殺技是怎樣出和甚麼情況下才可以出？

2.MD《龍虎之拳》各人的超必殺技是怎樣出？

3.世嘉的《侏羅紀公園》和《RAMBO3》有甚麼秘技？

4.MD的《J聯盟93》和《92世界盃》有甚麼秘技？

5.可不可以說出所有《DOOM2》中的秘技及密碼（例如：不死）？

希望你可以將答案寄回給我。

TOM上

TOM:

如果我可以答完你封信之後唔登出來，只係寄俾你的話，我果排一定好得閒。答完的信當然要登出來騙版位啦，你以後寄信來可以慳番個回郵信封，反正我唔會咁得閒。

如果我在信箱裡答你咁多秘技問題，我一定俾負責秘技的J.J追斬我九條街——我寫秘技的話，他的「秘技工場」同「秘技貨倉」寫乜呀？你都係直接寄信去「秘技工場」啦。

總之，「電腦遊戲信箱」一大原則——只答攻略、不答秘技！

WATER DRAGON

HI，編者，您好嗎：

尋日我響街上行了幾條街D報攤，最後好唔容易發現哩本《遊戲誌》創刊2號。先係瀏覽一下就發覺與別不同，內容好豐富，圖片又多，仲有獎品添，且唔算貴，所以我以後定會繼續支持該刊。我而家好想買番創刊1號，點算呢？

我有以下問題發問：

1.NEO • GEO的《真 • 侍魂》點樣選用三個隱藏人物？

2.《遊戲誌》究竟係月刊定雙月刊，定半月刊定雙周刊？

3.各機種在香港的售價各係幾多？

現在及將來的忠實讀者

BENNY

BENNY：

WATER DRAGON真係好想知道當日你買《遊戲誌》，究竟係無聊見到所以買，抑或係特登搵來買。無論如何，好多謝你成為《遊戲誌》的讀者。

1.正如前文所講，哩個信箱的主人，即係我，為免俾人斬，所以係唔會講秘技。我已經將你封信彈了俾負責秘技的同事，下次知「定」啦？

2.哈，講起來真失禮，本來《遊戲誌》應該係本雙周刊，但係由於本刊的編輯興玩怨念，一個幾版的攻略都寫上幾萬字先至肯收手，仲要搵齊資料先肯做，所以一期遲過一期。呢，今期咪係咁囉。唉，本書遲早變手刊。

3.現在係SSP市場調查報告：「土星」三千三蚊粒搭《起角戰士REMIX》、「玩站」三千蚊冇野送、「三做」二千七送五隻「反蛋碟」、「超級家庭電腦」千一蚊扣一隻PAD，請個博士、霸王TUNE機另計，其他機種自己出街睇啦。

WATER DRAGON

GOODBYE！

今期套廣東話FONTS未搞掂，所以D內容廣東話撈語體文溝英文，古古怪怪，敬請原諒。下期一定搞掂套FONTS，暢所欲言。

196X年某月，WATER DRAGON出世。

197X年9月，WATER DRAGON第一次去打機，
卒之一分鐘之後玩完。

198X年6月，WATER DRAGON去遊行前，
打了一局《街霸I》，光榮爆機。

1995年6月，電腦遊戲隔周刊《遊戲誌》面世。

1995年7月，《遊戲誌》搞了個「電腦遊戲信箱」，
請WATER DRAGON做主持。

有教無類，切磋切磋
電腦遊戲信箱等著你的信！

唔識點過關、唔知邊架機好、想講下遊戲玩後感、

想知邊道買GAME平……

總之請記住哩個地址——

九龍旺角郵政信箱79489號
遊戲誌・電視遊戲信箱

搵WATER DRAGON傾下啦！

遊戲跳蚤市場

喂，好正遊戲二手軟硬件，有買趁手啊！

唔買都睇下啦！

出讓

Play Station賽車遊戲
Play Station賽車遊戲，250元及記憶卡一張100元。電腦Flight Stick Pro Joystick一支，250元。Play Station雜誌，1、5、6、7期，各40元。電2893 1362蘇生

SEGA VR賽車
超任帶《超時空之鑰》，$250。SEGA《VR賽車》帶、$130。有意者電1110011 CALL6699

急讓遊戲書多本：《超任一族》、《TV GAME》、《電腦遊戲月刊》、台灣書及其他等，每本2元起。世嘉8M、PC8M飛鷹全套連碟機、PC世嘉主機連遊戲PC百五個、世嘉一百個共$1200不二價。如有意者請晚十時至十二時或早上十時至十一時半
電28180450立洽。

超任專用滑鼠
本人誠讓超任專用滑鼠，九成新，有盒有說明書，連滑鼠墊一塊，價$120，有意者可加送數隻專用遊戲。星期一至五午三時至晚十二時電26629253Simon洽

超鬥武伝3
本人欲以超任《超鬥武伝3》或《STAR FOX》盒帶交換中學團體如海童軍，基督少年、交安隊或銀樂隊等制服，有意請來信寄香港銅鑼灣郵箱30520號，請於十月前來信，交易地點可於任何地方。

藍種子－奇稻田秘錄傳－
徵：SS《麻雀PV》$300。及讓《藍種子－奇稻田秘錄傳－》$400或交換。
致電及地鐵交易。Tel: 27889210華洽。

SNK遊戲帶機加十六盒帶
SNK遊戲帶機一部連同火牛原庄手制加十六盒帶包括《真侍魂》、《94拳王》、《龍虎之拳2》、《餓狼傳說特別版》、《熱血行進曲》……等等合共五仟五佰可略減。
晚間電90123223昌洽

超任專用火箭炮
本人誠讓超任專用火箭炮一支，連一個六合一火箭炮專用GAME有盒有說明書（日文），絕對99%新，有意者可加送電池和專用GAME，價350元。星期一至五午三時至晚十二時電26629253Simon洽



徵求

SNK CD和PCE CD
誠徵SNK CD和PCE CD，但一定要有說明書。請Call 1163222 A/C 3688。
請向機主說明賣CD就得。同講低聯絡電話。



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

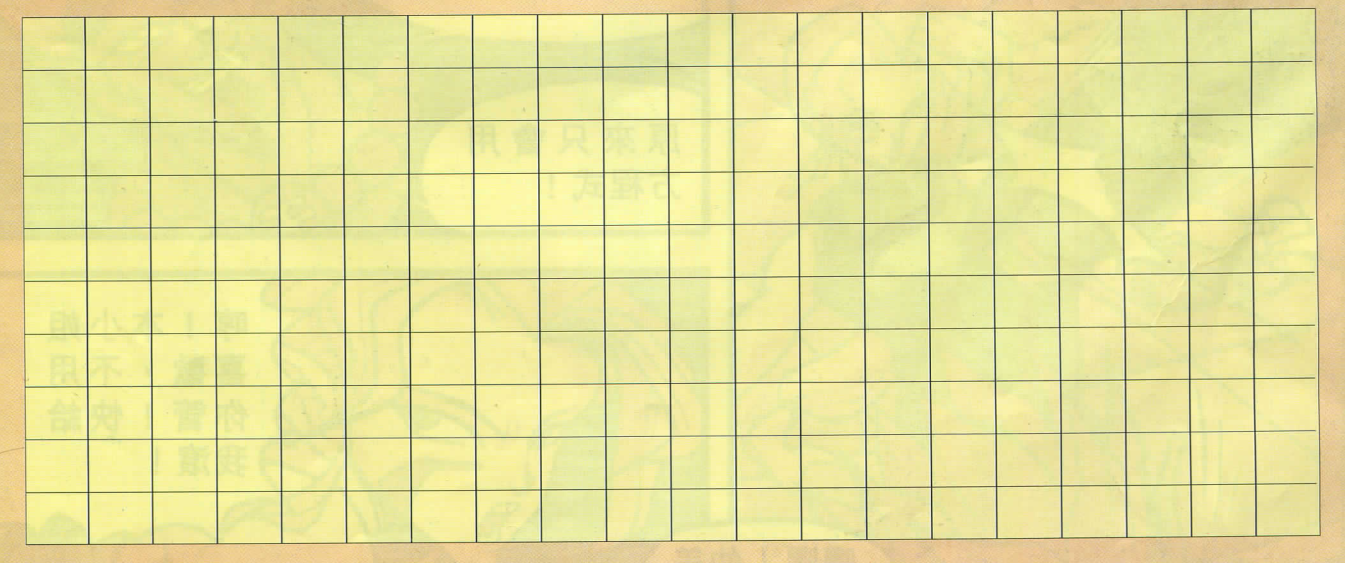
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：＜九龍旺角郵政信箱79489號＞信封面請註明＜遊戲誌．遊戲跳蚤市場＞

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

VR NET COP

VRNETCOP

嗬！

吔！

網絡巡警阿堅
第三集

PRODUCED BY 楚堅

喝！

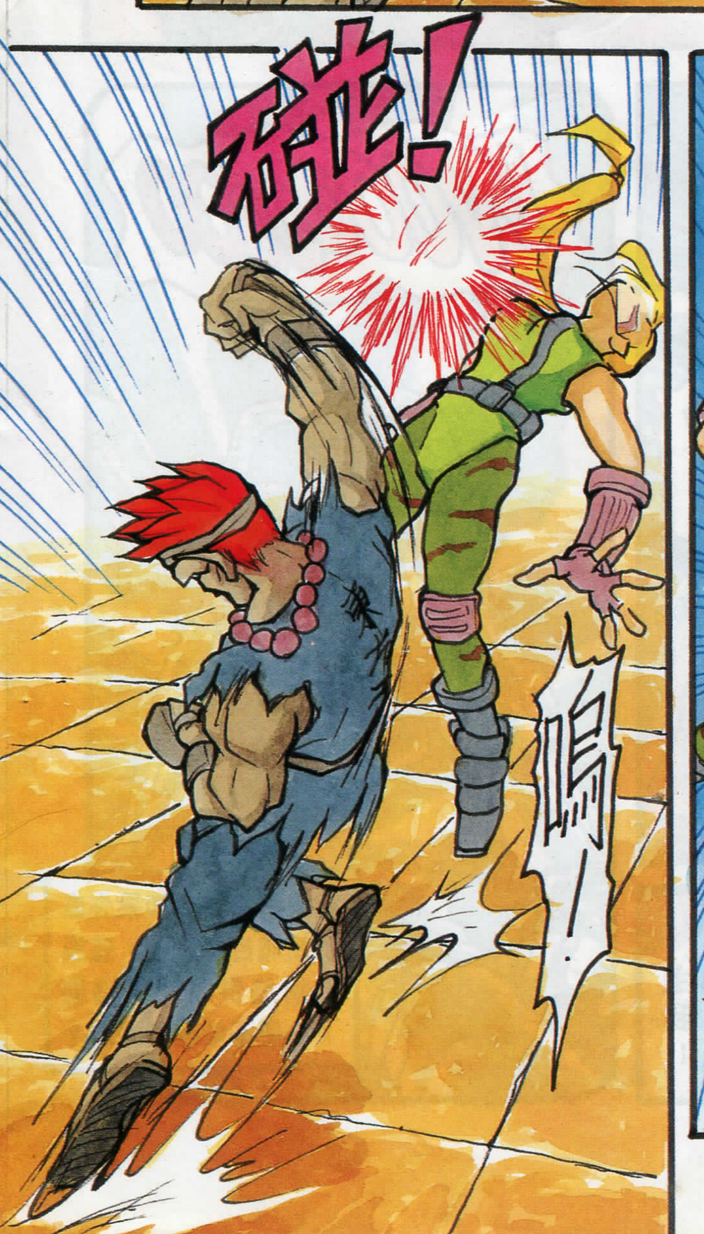
看你是女孩子，紀錄也不錯，還以為有資格跟我交手——！

原來只會用方程式！

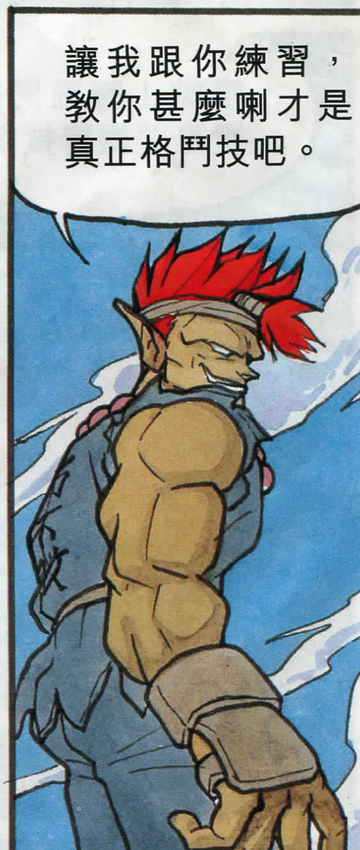
哼！本小姐喜歡，不用你管！快給我滾！

嘿嘿！仲差少少——

呀！













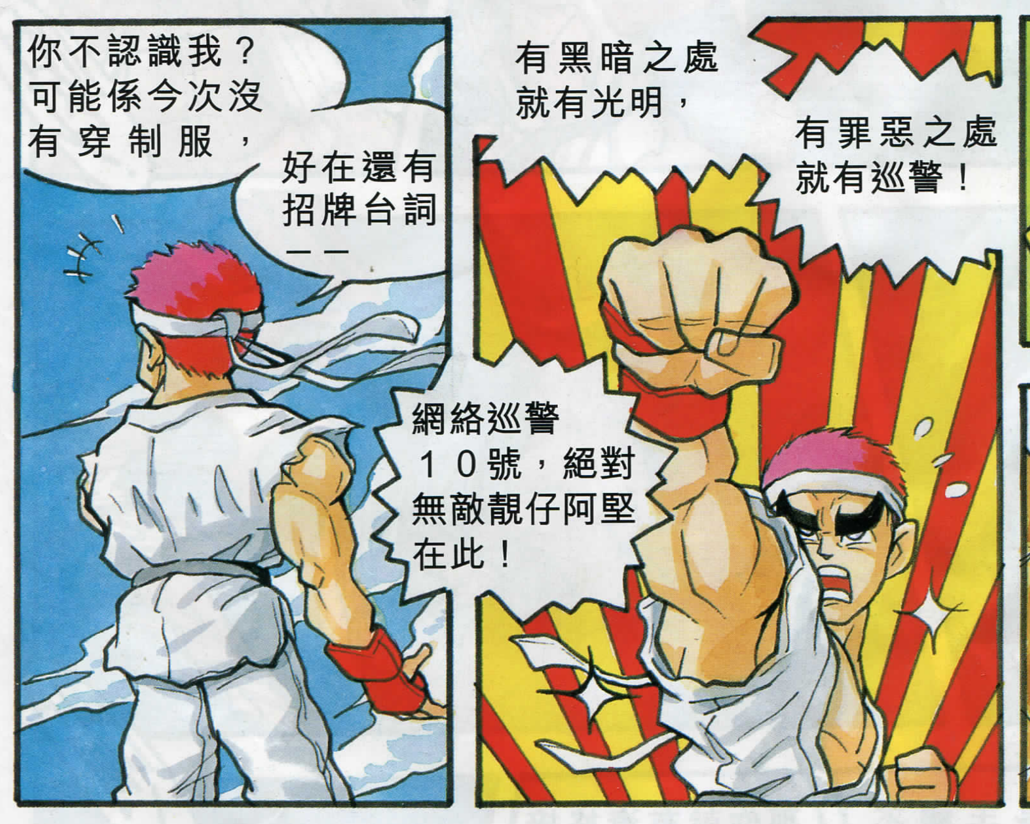


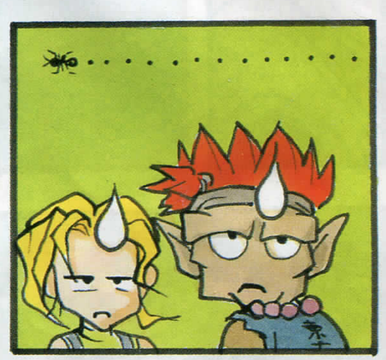




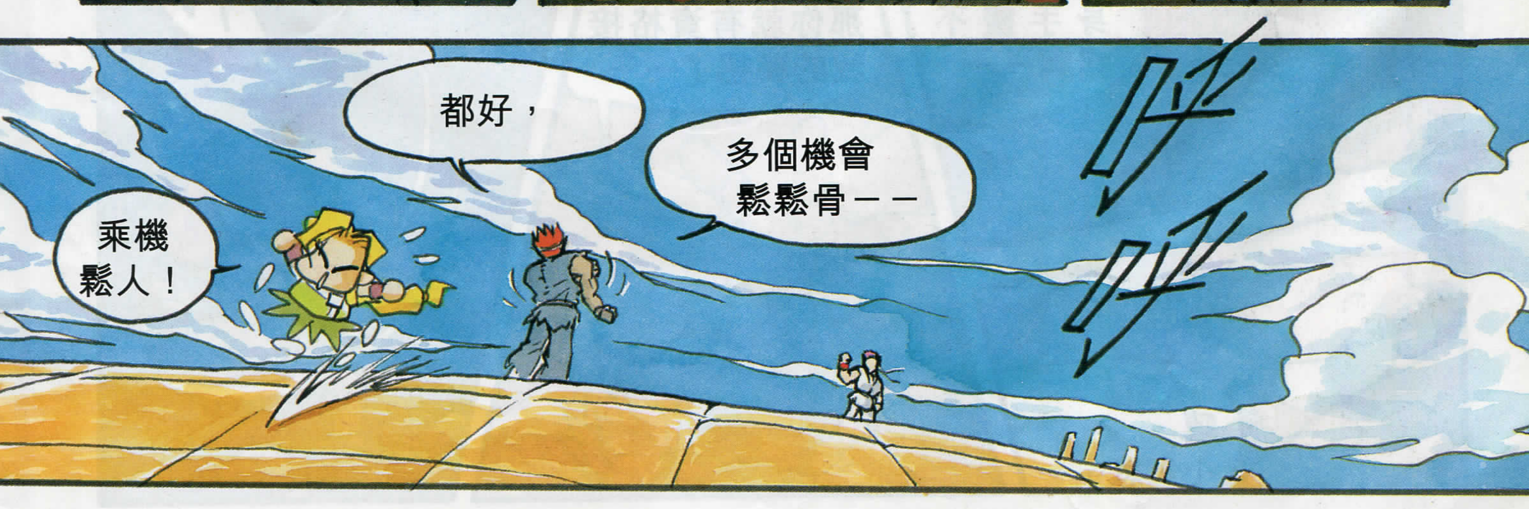
進入網絡的人如果失去了領域自主光碟，在沒有網絡供應商的協助下，便不能離開網絡。


噗!
哎吔!!
你已經被捕了，大舊佬，即刻停手！
邊位呀!?竟敢捉我!?


你不認識我？可能係今次沒有穿制服，
好在還有招牌台詞——
有黑暗之處就有光明，
有罪惡之處就有巡警！
網絡巡警10號，絕對無敵靚仔阿堅在此！

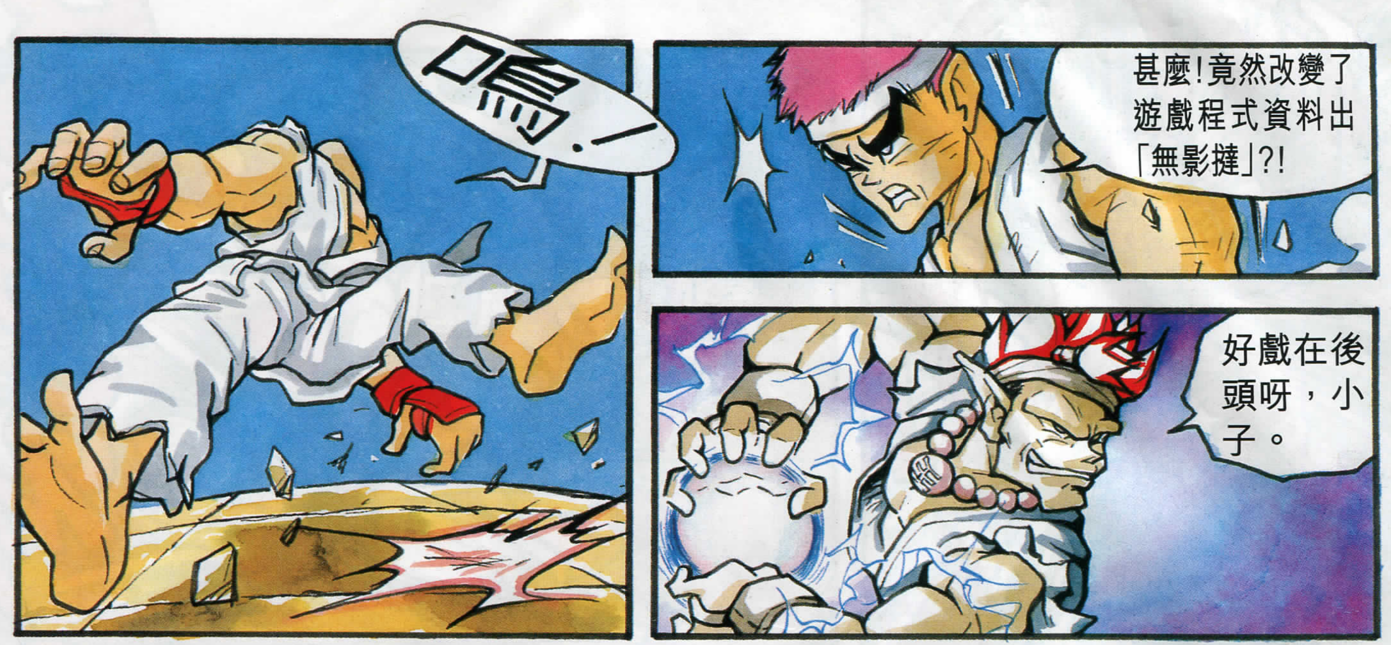



唉——
原來是個白痴巡警……

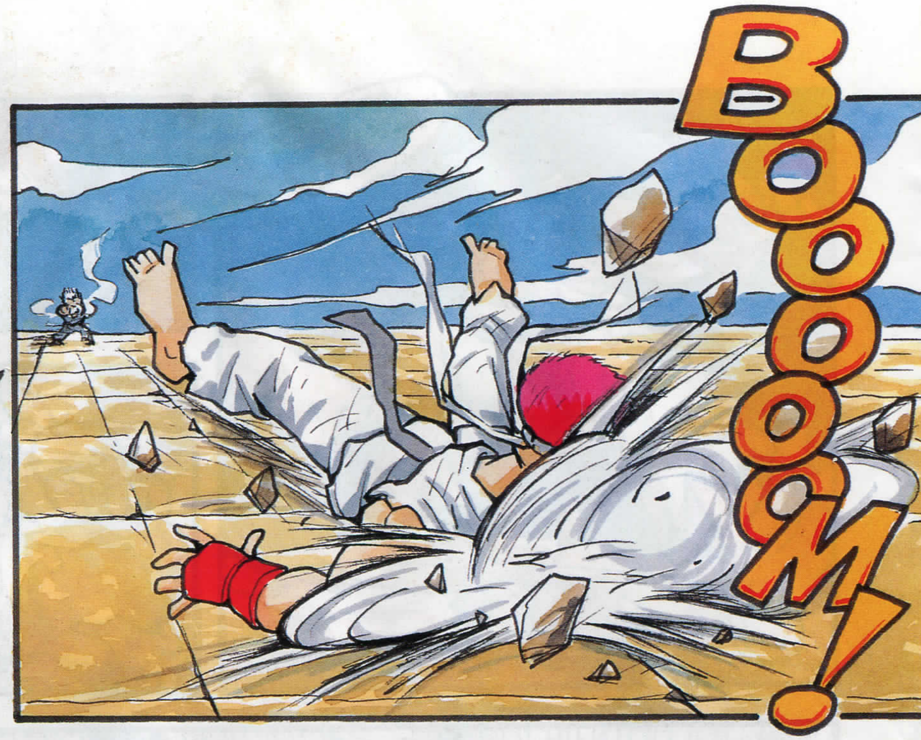

都好，
多個機會鬆鬆骨——
乘機鬆人！

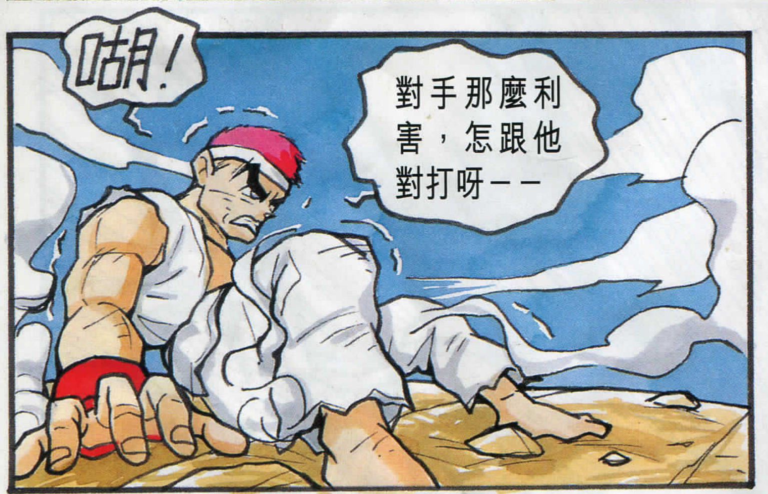


咁快想郁我——
嗖！
身手蠻不錯啊——
嘻，小意思……
那你就有資格接我的秘招了——
嗬！

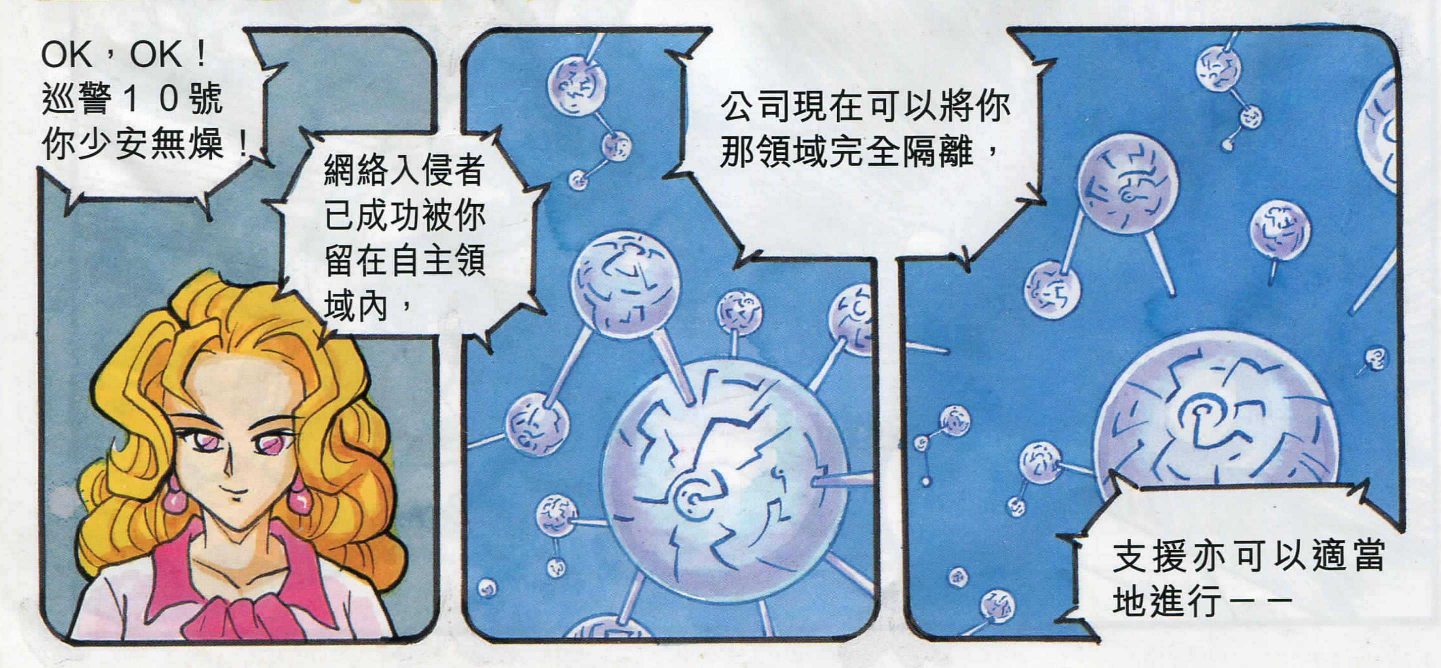

嗚!
甚麼!竟然改變了遊戲程式資料出「無影撻」?!
好戲在後頭呀，小子。


砰！
砰！


BOOOOOOM！


呫！
對手那麼利害，怎跟他對打呀－－

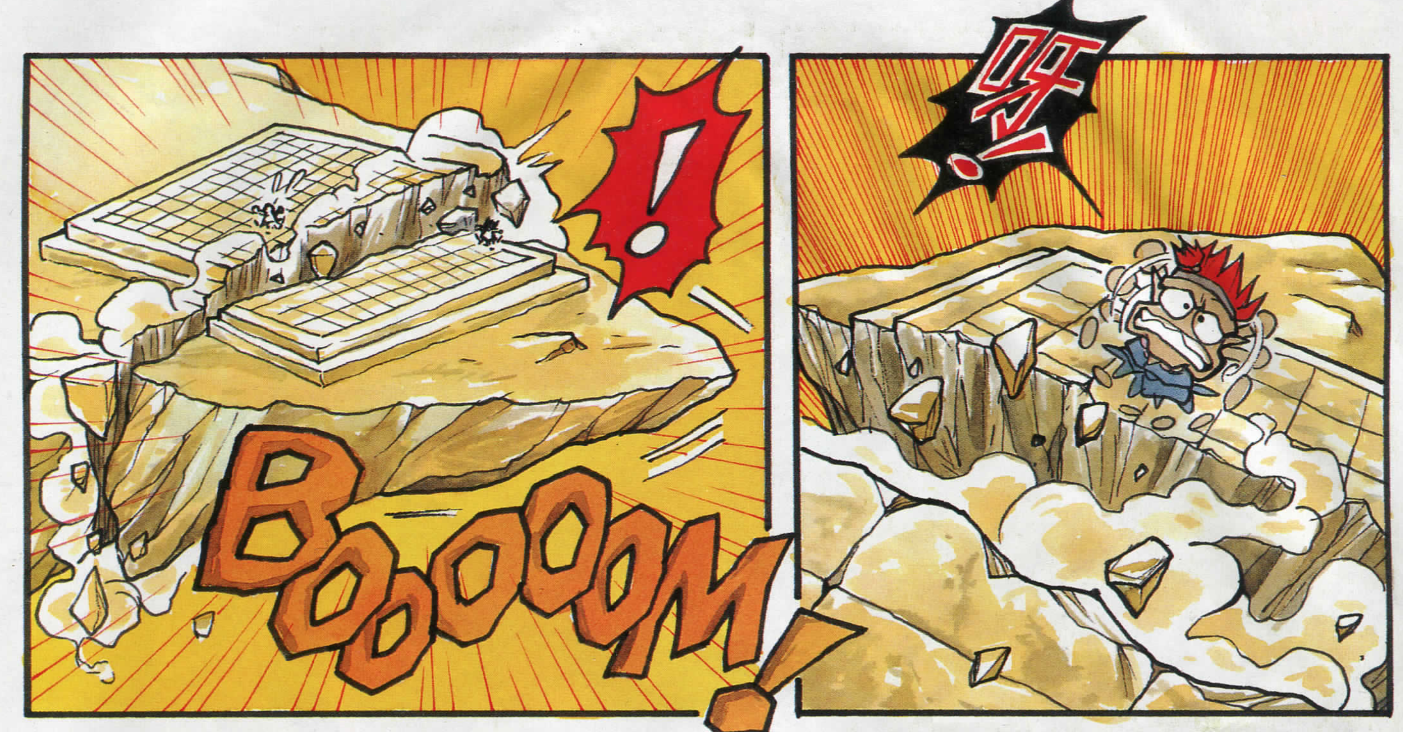

總部阿MAY姐，我現在可以獲得支援了嗎？我快給人「屈死」喇！


OK，OK！巡警10號你少安無燥！
網絡入侵者已成功被你留在自主領域內，
公司現在可以將你那領域完全隔離，
支援亦可以適當地進行－－



我會為你提供一次「潛在能力超火炎拳」
哈哈！
果然係充滿力量——
由於能量過大，為免發生意外，
出招方法要由我控制——
OK！總之可以打倒那大舊佬就甚麼也沒問題！
嘩
潛在能力
↑↓←→↖↗……
↙↘↓↙←↖↑↗→←……+
ABCDEFG掣
超火炎拳！
轟！


呀！
真係好險!!
不過眼界似乎差一點——
力量係就係好大，
呃，差少少——
隆
隆
俾多次機會啦，MAY姐——
?!
?!
無用…





END OF PART 1

PART 2 COMING SOON……

羅德島戰記



插圖：箕輪豊　賽璐上色：鈴本孝子



插圖：窪岡俊之　彩色：船戸明里

最高性能遊戲機隆重登場

全新世嘉32BIT機王SATURN
全新立體遊戲同時發行



*另有大量 Sony Playstation 主機及配件批發歡迎電話查詢。

香港區批發部: FREETRONIC LTD. 富利電子有限公司
九龍深水埗福華街146-152號黃金商場地下36號鋪 TEL: 2728 0316 2728 3107 FAX: 2755 7428
Shop 36, G/F., Golden Shopping Arcode, 146-152 Fu Wah Stree, Sham Shui Po, Kowloonm, Hong Kong